

「GAMESIDE」のアドベンチャー&ノベルゲーム記事を加筆復刻!

アドベンチャーゲームサイド GAMESIDE VOL.0



竹本泉
ゲーム特集

アイドル八犬伝
制作者インタビュー

アドベンチャー
ゲーム名作選

美少女
ノベルゲーム
読解講座

ノスタルジア 1907
幻のシナリオ
四井浩一インタビュー

わが青春のサンソフト

デッド・ゾーン& リップルアイランド

Adventure GAMESIDE Vol. 0 CONTENTS



SPECIAL ISSUE 巻頭特集

当時の関係者と「サンマニア」ライターが語る!

3 わが青春のサンソフト

- 8 デッド・ゾーン編
- 14 リップルアイランド編
- 22 今こそ聴き込め! サンソフト・サウンド大集合!



ISSUE 特集

主題歌「きみはホエホエむすめ」カラオケ配信決定!!

24 アイドル八犬伝

- 24 「きみはホエホエむすめ」CD発売中!
- 26 アイドル八犬伝 制作者インタビュー
- 32 アイドル八犬伝と魅惑のナツメ・サウンド



ISSUE 特集

萌えに彩られたゲームを読み解く

33 美少女ノベルゲーム読解講座



ISSUE 特集

PCエンジン、PC-FX……そして開発のエキスパートへ

49 [ソフトハウス特集 開発の魔術師]

ヒューネックス



SELECTION 名作

アドベンチャーゲームの名作を今こそ遊びなおす

53 アドベンチャーゲーム名作選

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| 54 白と黒の伝説 百鬼編 | 62 SIMPLE DS シリーズ Vol.41 THE 爆弾処理班 |
| 56 銃声とダイヤモンド | 64 ウィツシユルーム 天使の記憶 |
| 58 雨格子の館 | 66 ルール オブ ローズ |
| 60 隠し絵ミステリー リクとヨハン ~消えた2枚の絵~ | |



ISSUE 特集

竹本カラーに染め上げられた名作ゲームがいっぱい!

69 竹本泉ゲーム特集



ISSUE 特集

ノスタルジア1907 幻のシナリオ

78 A HAPPY NEW YEAR.

101 四井浩一インタビュー



COMMUNICATION コミュニ ケーション

- 109 読者コーナー ユートピアアドベンチャー
- 表2 MICRO MAGAZINE オンラインストア
- 表3 読者プレゼント

本書について

本書は、アドベンチャーゲーム専門誌「アドベンチャーゲームサイド」の創刊とシリーズ刊行を目指すための準備号です。ゲーム専門誌「GAMESIDE」(2006年8月号～2010年8月号)に掲載された数々の特集の中から、アドベンチャーゲームやノベルゲーム関連の記事をえりすぐり、加筆修正と再編集を加え、復刻・掲載しています。

創刊以前の特集を掲載していること。そして通常号ではない増刊号としての発行である……という理由から、「Vol.0」のナンバリングとなりました。

本書は、2～5年前の記事を掲載するにあたり、古びた情報は修正および増ページを行い、最新情報や配信復刻情報も収録しています。特集当時はページ数が足りずに掲載を見送った記事や写真・図版も追加収録。新録記事25ページ以上を加えてお届けします。

本誌が、ストーリーゲームの原点であるアドベンチャーゲームと、ストーリーに特化したノベルゲームの魅力を体験する一助になりましたら幸いです。

「アドベンチャーゲームサイド」 Vol.0



2010年2月号 「GAMESIDE」Vol.22 萌え系ノベルゲーム 読解講座



2009年2月号 「GAMESIDE」Vol.16 四井浩一 ディスコグラフィー



2008年8月号 「GAMESIDE」Vol.13 竹本泉ゲーム特集



2008年6月号 「GAMESIDE」Vol.12 わが青春のサンソフト リップルアイランド編



2008年2月号 「GAMESIDE」Vol.10 わが青春のサンソフト デッド・ゾーン編



2007年2月号 「GAMESIDE」Vol.4 アイドル八犬伝 制作者インタビュー



「GAMESIDE」とは？

全世代対応ゲーム専門誌。ファミコンなどの懐かしの良作ゲームから最新ゲームに至るまで、新旧ゲームを遊びつくすコアユーザー向けの誌面構成で支持を集める。2010年8月号をもって一度休刊するも、同年10月に「シューティングゲームサイド」、2012年9月に「アクションゲームサイド」を新創刊。2誌を現在、不定期刊行中。



カーンとマリーとオノ
2人の服は初期設定の
「トレーニング」なのよ。
「パジャマ」とはちがって
ちゃんと「ア」でしょ？(笑)



「Rom Cassette TV」vol.61 デッド・ゾーン<後編> エンドカード Illustration=マーブル先生

特別
掲載

「Rom Cassette TV」 エンドカード集

ゲーム音楽CDレーベル「クラリスディスク」主催の
レトロゲーム満喫プログラム「Rom Cassette
TV」は、毎週金曜日22時よりニコニコ公式チャ
ネルにて放送中。今回は特別に、サンソフト公認の
放送回に登場したエンドカードから4枚を、4~7
ページに掲載しています。



クラリスディスク公式ブログ
<http://claricedisc.net/>

「デッド・ゾーン」©1986 SUNSOFT

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

スペース・コロニーで異状したい発生!!
往うはすのないマザーコンピュータ「ライオネックス」にいったい何が
起こったの!? いま、君の頭脳がショートをはしめる……

新作
ディスクソフト
11月20日発売!

デッド・ゾーン
DEAD ZONE

君の知性はコンピュータを超えるか!?

初の本格的な縦横スクロールシューティングゲーム採用
「ライオネックス」マザーコンピュータ

このソフトは、販売店頭に
設置されていますソフト書
替機(ディスクライター)で、
昭和62年1月10日より
書替えられます。

デッド・ゾーン
DEAD ZONE
早いもの勝ちプレゼント

1等賞 ときどきばーど「おかしな世界」……………20,000円
2等賞 SUNSOFT オリジナルモータラップ(限定500名)……………1,000円
3等賞 SUNSOFT オリジナル下敷(100名)……………1,000円
●先着にもれた方! Wチャンスもあるよ
●11月20日(金)に抽選して50名に11月31日に抽選して500名
様にサンソフトオリジナル下敷(100名)をプレゼント!!
★当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

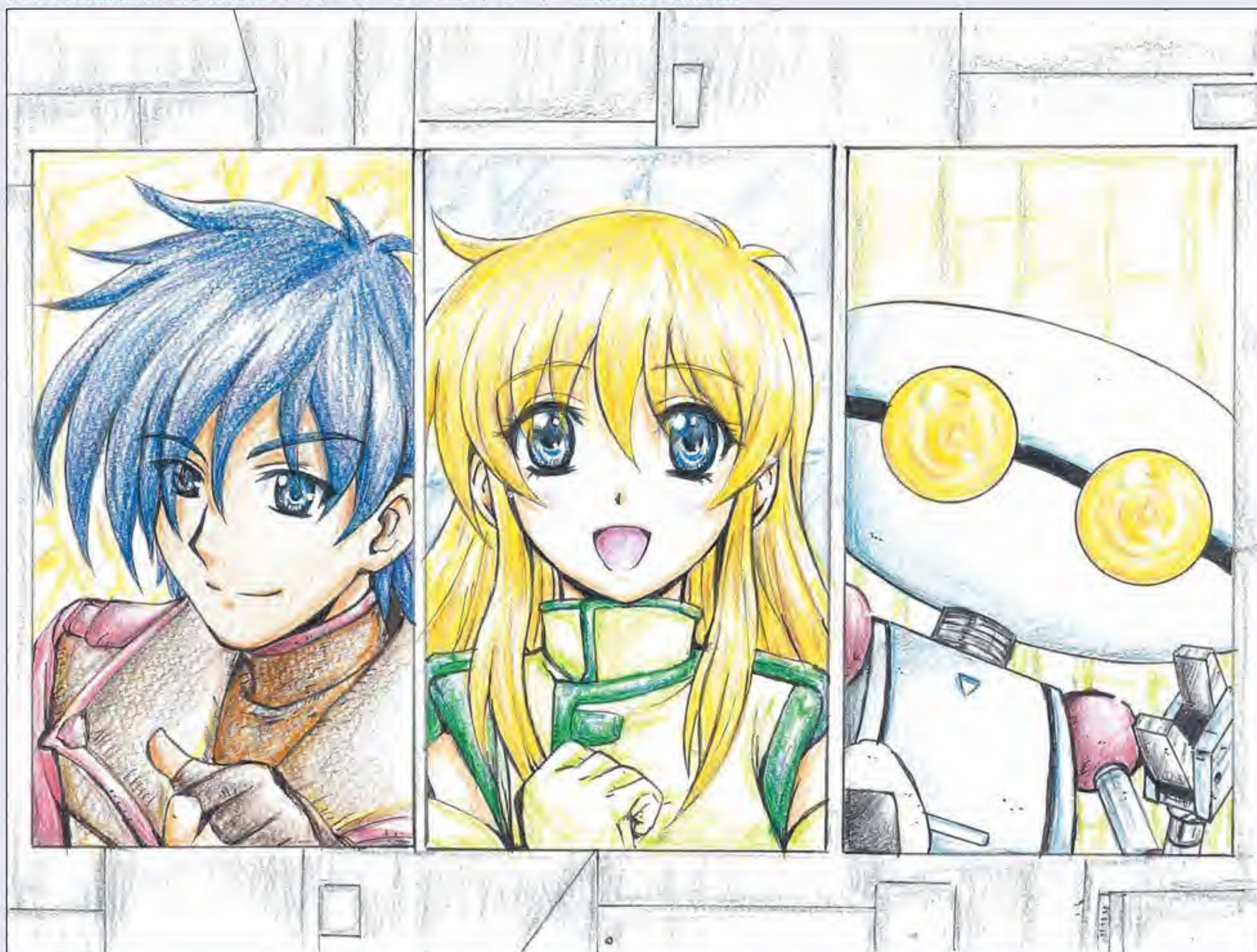
ファミリーコンピュータファミコン 日本発売元
SUNSOFT サン電子株式会社

お求めは当店へ

「デッド・ゾーン」発売予告(資料提供:サン電子)



「Rom Cassette TV」vol.60 デッド・ゾーン エンドカード Illustration=志のん





「Rom Cassette TV」vol.26 リップルアイランド<中編> エンドカード Illustration=つきのわくまたらう



コミック版「リップルアイランド」(漫画:もりけん) イラスト



『リップルアイランド』発売予告 (資料提供:サン電子)

『リップルアイランド』©1986 SUNSOFT



「Rom Cassette TV」vol.25 リップルアイランド<前編> エンドカード Illustration=六実隆瀬



当時の関係者と「サンマニア」ライターが語る!

わが青春の サンソフト

◎『デッド・ゾーン』編

サンソフトのイメージを覆した脅威の70万本ソフト『デッド・ゾーン』。新規ファンを多数獲得し、サンソフトはそのまま黄金時代へと突入した。——あの頃の熱気を、そして青春の1ページだったサンソフトへの熱い思いを伝えたい。そしてこの特集を、すべてのサンマニアたちに捧ぐ。

文・インタビュー＝
風のイオナ (FLOOR25)
【サンクラブ会員番号
B 8800584】

資料提供 長良川 鶴
【サンクラブ会員番号 L 8700177】



前代未聞のメーカー公式 ファンクラブ

『ドラクエⅢ』の発売される少し前、僕は絶対に買いたいと決めていたソフトがあった。そのゲームの名は『リップルアイランド』。パステル調のグラフィックが印象的なアドベンチャーゲームだ。ゲームはとても難しかったけど、たどり着いた真のエンディングに大感動。このゲームに出会えたことを心の底から喜んだ。

「もっと『リップルアイランド』のことを、そしてサンソフトのことを知りたい!」そう強く思った自分の目の前に、「サンクラブ」という名のファンクラブ案内が飛び込んできた。「これだ!」そう思い、迷わず会報を取り寄せ、ファンクラブへと申し込めた。届いた会報は雑誌で見るのとできないラフ原画や、スタッフによるコメント、そしてファンからの熱すぎる投稿が誌面を飾り、サンソフトというメーカーの魅力であふれんばかりの内容だった。

そして数回行われた「例会」という名のファンの集い、僕はこれにも足を運んだ。司会の人が集まったファンに向けて「今日は集まってくれてありがと!」とか、「今度、○○というゲームを発売します!」と

景気よくしゃべりながらイベントを進行させている。ファンも「うおー!」などと最高の反応だ。テンションが上がってきたのか、司会の人には「ニューヨークへ行きたいから!」などと全く関係ないことまで叫び出す始末。『リップルアイランド』『超惑星戦記メタファイト』と続けて名作をリリースし、黄金期を迎えたサンソフトの熱気とパワーは自分の肌で確かに感じる事ができた。

中でも一番人気だったのが、「もりけん」氏の存在だ。同社のキャラクターデザインや、パッケージイラストを多数手がけ、同時にマンガ雑誌での連載もこなし、会報でもイラストにマンガにと大活躍。イベントはもりけん氏のサイン会と化し、行列ができてしまうほど。

今回は、そのサンソフトの魅力を、同社初のディスクシステムソフト『デッド・ゾーン』を中心として語っていききたい。



サンクラブ会報0号。もりけん氏による表紙イラスト

サンソフト 社是

～ひとつの作品ごとに、ひとつの新しいことを！～

新作ごとに新しい要素を入れることをテーマとしていたサンソフト。
ファミコン時代の思い出を、もりけん氏に振り返ってもらったぞ。

もりけんが語る サンソフト ファミコン年表

- 1985. 7 「スーパーアラビアン」
- 1985.10 「ルート16ターボ」
- 1985.11 「いっき」
- 1986. 4 「アトランチスの謎」
- 1986. 4 もりけん氏 サンソフト入社**
- 1986. 7 「かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次」
- 1986.11 「デッド・ゾーン」
- 1986.12 「アディアン」(教育ソフト)
- 1986.12 「マドゥーラの翼」
- 1987. 2 「謎のマガジンディスク ナゾラーランド創刊号」
- 1987. 3 「メルヘンヴェール」
- 1987. 3 「スーパーボーイ・アラン」(教育ソフト)
- 1987. 3 「地底大陸オールドラ」(教育ソフト)
- 1987. 6 「謎のマガジンディスク ナゾラーランド第2号」
- 1987. 7 「ファンタジーゾーン」
- 1987. 8 「天下の御意見番 水戸黄門」
- 1987.11 **サンクラブ発足**
- 1987.12 「上海」
- 1987.12 「謎のマガジンディスク
ナゾラーランドスペシャル クイズ王を探せ」
- 1988. 1 「リップルアイランド」**
- 1988. 2 もりけん氏 初の単行本「リップルアイランド」発売
- 1988. 3 「謎のマガジンディスク ナゾラーランド第3号」
- 1988. 6 「超惑星戦記 メタファイト」
- 1988. 8 「水戸黄門II 世界漫遊記」
- 1988.12 「エイリアンシンドローム」
- 1988.12 「なんきんのアドベンチャー」
- 1988.12 「ファンタジーゾーンII オバオバの涙」
- 1989. 1 サンクラブ解散
- 1989. 2 「赤龍王」
- 1989. 3 「アフターバーナー」
- 1989. 3 もりけん氏 サン電子退社
- 1989. 9 「マハラジャ」
- 1989.12 「バットマン」
- 1990. 8 「ラフ」
- 1990. 8 「上海II」
- 1990.10 「なんてったって!! ベースボール」
- 1990.12 「グレムリン2 新・種・誕・生」
- 1991. 2 「なんてったって! ベースボール OBオールスター編」
- 1991. 5 「なんてったって! ベースボール '91開幕編」
- 1991. 9 「へべれけ」
- 1991. 9 「バトルフォーミュラ」
- 1991.12 「ダイナマイトバットマン」
- 1992. 1 「ギミック!」
- 1992. 3 「炎の闘球児 ドッジ弾平」
- 1992.12 「バーコードワールド」
- 1993. 3 「びよこたんの大迷路」
- 1993. 3 「炎の闘球児 ドッジ弾平2」

1986. 4 もりけん氏 サンソフト入社
マンガ家を目指していたはずがゲーム会社に!
「なかよし」に持ち込みもしていました(笑)。でもサン電子がパソコンで絵を描ける人が欲しいってことで、入ることになったんですね。

1986. 7 「かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次」
初のパッケージイラストを担当
初めてパッケージ絵を描きました。内容にはかわってなくて、キャラデザのみですね。一応、これがデビュー作ということになります。

1986.12～1987. 3 教育ソフト3部作
3作すべてのパッケージイラストも!
3作ともパッケージイラストのみ担当です。もともと3作という企画の学習ゲームでしたが、人気はそれほどでもありませんでした。

1986.12 「マドゥーラの翼」
キャラデザを担当。初のマンガ連載も
マンガ連載もさせていただいた、本当に思い入れあるゲームです。実は発売までエンディングは会社に内緒でした。初公開ネタかな?

1987. 3 「メルヘンヴェール」
もりけん仕様でキャラを起こし直す
元キャラを自分の絵で描き直しています。実績がイマイチで『2』の開発がスタートしませんでした。新キャラも作っていたので残念です。

1987.11 サンクラブ発足
マンガにイラストにイベントにと大人気!
誌面づくりやイベントでのサイン会など、短い期間に濃い活動ができたと思っています。解散後、程なくしてサン電子を退社しました。

1988. 1 「リップルアイランド」
キャラデザと2度目のマンガ連載開始
お姫様と結ばれないのを真のエンディングとしたのは子どもの思いどおりにはいかないぞ! という意図です。これも思い出深いゲームです。

SUNSOFT pick up!

サンソフト
第6作

『デッド・ゾーン』

『デッド・ゾーン』はサンソフト入社後のもりけん氏が初めて制作に参加したゲーム作品であり、初めてデザインしたキャラがこのゲームに登場するロボット「キャリー」である。エンディングがプレイヤーに与えた衝撃は「キャリーショック」と呼ばれ、熱烈なファンの間では今でも語り継がれている。

■SFアドベンチャー ■1986年11月20日 ■2980円



サンソフト、変革す！

サンソフトのファミコンデビューは強烈だった。濃いパッケージイラストの『スーパーアリアン』、ドライブゲームかと思ったらまんまとだまされた人も多かった『ルート16ターボ』、そしてとどめに送り出された初期3作の最後を飾る

説明不要のラスボス「いっき」。サンソフトは以降、たくさんの名作をリリースして人気メーカーになったが、いまだに「サンソフト」の「いっき」はアレなメーカー」という図式で語られることも少なくないことから、いかに初期3部作が強烈だったかがわかる。

そのサンソフトが6作目に放った『デッド・ゾーン』という作品がある。同社初のディスクシステム作品であり、初のアドベンチャーゲームである。パッケージにはカッコイイ男女2人が手を取り合っているイラストが描かれ、「いっき」や『東海道五十三次』などのユルイイメージのかけらも感じさせなかった。しかも他メーカーがまだそれほどディスクシステムに参入していない時期でもあり、サンソフトのファミコンに対する本気度がビンビンに伝わってきたものだ。SF的世界観の中、さらわれたマリィを助けにカークが地下廃棄場を脱出するところからゲームは始まる。ここでは『デッド・ゾーン』のすべてをねっとり解説していききたい。

まずは脱出。敵はバカなのか？(B1)

「なぜ俺は、ここにいるんだ？」いきなり聞こえてきた声に驚かされる。『デッド・ゾーン』はファミコン初の音声合成を取り入れたゲームだった。当時、背後でお茶を飲みながらくつろいでいた祖父がいきなりしゃべり出し、しかも発言内容からボケが始まったのかと勘違いし

たほどの衝撃度(二重の意味で)があった。なんせ、それまでファミコンで聞けた声といったら『ゼルダの伝説』のボスが発する「フゴ」という程度だったのだから。いや、「フゴ」は声じゃなく鼻息か？

さて地下廃棄場に放り込まれていたカークは、脱出を試みる。そこにはバッテリーを抜かれて捨てられていた相棒ロボット「キャリー」もいた。キャリーにバッテリーを入れて復活させると、両脇から壁が迫ってくるではないか！このままでは挟まれて紙人間になってしまう！……とマンガみたいなので、死んでしまおう！しかし、迫り来る壁に両手両足でよじ登ることで脱出できてしまうのである。バカだなあ、敵も。のび太だって同様の方法で脱出したことがあるんだぜ？しかし最大の問題は、どうやってキャリーが脱出したか、である。自力で登れるとは思えないのでカークが引っ張った？自称鉄の塊だから重くないか？いまだにキャリーの脱出方法がイメージ再生されないデッドゾーンナーが日本中に758000人はいいるのではないかと思われる。

謎の男(?)からのメッセージ(F1&2)

フロアーへ脱出すると恋人、マリィの部屋にたどり着いた。しかしマリィがいない！が、パソコンにマリィあてにメッセージが届いていた。「マリィ、チョットキテクレナイカ？スコシチョウシ

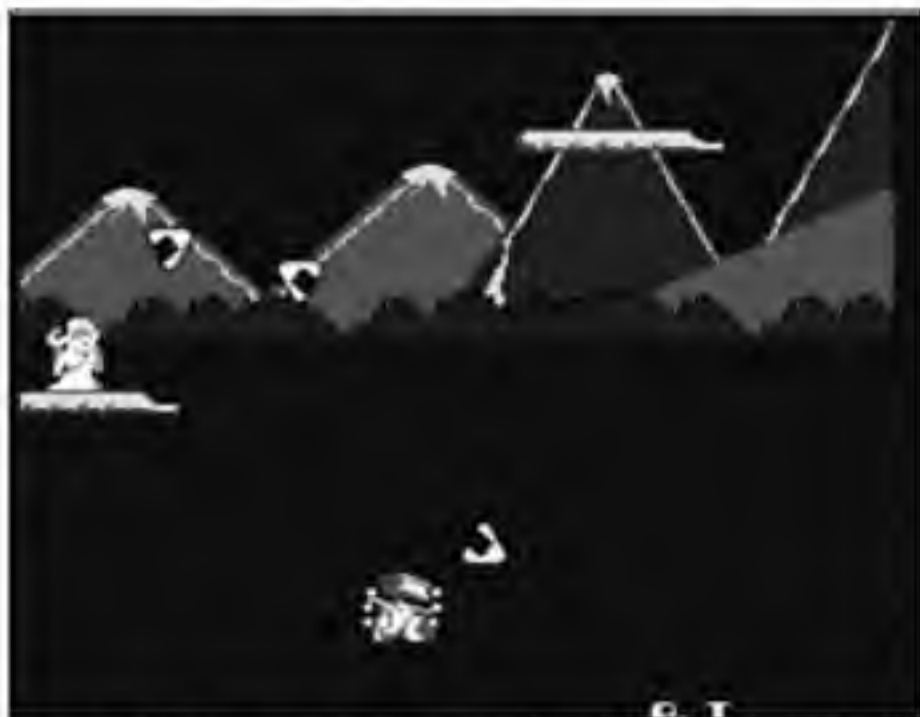
ガワルインダ オチツカナクテ、サミシクテ、イライラシテ、カラダジユウニイナヅマガハシリサッタヨウナ……。トニカクイマスグキテホシインダ」このメッセージはライオネックスというヤツからのもの。婚約者にちよっかいを出すとはなんて野郎だ！早くマリィを追いかけてねえ。薬品をぶっかけてコイルを溶かしつつロックのかかったドアを開けたり、暖房を入れただけで種から巨大な樹木へと急成長する新種の植物を登って上の階へと急ぐカーク&キャリーのコンビ。ここでもキャリーがどうやって木を登ったのかということを考えると、こつちまで落ち着かなくてイライラしちゃうんですけど！



廃棄物の中に埋もれていたキャリーを復活させると「キャリーどえーす！」という伝説のセリフが聞ける



カプセルに閉じ込められていたマリィ。このままでは、ライオネックスと一体にされてしまう！



カークが「やってられっか!」と言ってキャリーに押しつけたとは思えない、おにぎりキャッチです

おにぎりキャッチ!(F3)

木を登って上のフロア3へと到達すると、突然別ゲームの画面が現れ、強制的にアクションゲームが始まる。「こ、これは?!」そう、「いつき」のボーンラスステージ、おにぎりキャッチである。キャリーっておにぎり食べるの? と突っ込みたくなるのだが、もはやこのステージの存在そのものが突っ込み対象なので、そんなことはささいな問題だ。

スペースコロニーの中にいたはずが、突然青空の下にいることは簡単に説明がつく。青空も仙人もおにぎりも、単なるホログラム映像なのだ(としか思えない)。映像のおにぎりをすべてキャッチすることで、このフロアのロックが解除されるシステムになっているのだ(と思えない)。

しかし、過去を捨てたかと思いきや、ちっとも捨ててなかったサンソフトの懐の深さを感じられたシーンでもある。

平和主義者、カーク(F4~6)

フロア4の通路は公安ロボットがふさいで通してくれない。力技で倒したいところだが、どうやらカークは平和主義者であり、戦いを好まないらしい。手に入れたレーザーカッターはロボットではなく、高圧電線を切断するのに使用。そして水道管をぶっ壊して水浸しにさせ、電気の漏電を開始。見事ロボットを感電させることに成功。なんとという回りくどい撃退方法なのか。カークは映画「グリーンズ」における発明好きの少年、データと仲良くなれそうだ。

フロア5は工場。どうやらコンベアーに謎の破片が引つかかっている。キャリーがボイツと破片を捨ててしまうと、カークは「シヨック! クリアースルノニヒツヨウダツタカモシレナイノニ」とキャリーに文句を言う。おいおい、こんな破片何に使うんだよ! ひょっとしてカークは物が捨てられない性格なのか? フロア6はエンジンルーム。しかし手がかりは見つけられない。焦ったのか、カークは手にしていたパネルの取っ手を八つ当たりして投げつけた。それが見事ライトに直撃して破裂! 鳴り響く警報。集まってくる公安ロボット。絶体絶命のピンチ……かと思われたが、緊急事態のため非常口のドアが開いている!

暴走するコンピュータ(F7)

非常口は最上階のフロア7へと続いていた。ここは、マリィを連れ去ったライオネックスの部屋だ。目の前に飛び込んでくるのは、カプセルに閉じ込められたマリィの姿。早く助けなければ! 足元に落ちていた婚約指輪でカプセルに傷をつけ始めるカーク。キャリーが勝手に捨ててしまった破片があれば、指輪を傷つけずに済んだのに……と、カークのぼやきが聞こえてきそうである。最後はカプセルをたたき壊し、マリィを救出することに成功する。

しかし、マリィを連れ去った張本人、ライオネックスが行く手を遮る。一体どんなやつがマリィを……と思うプレイヤーの前にコンピュータの姿をしたライネックスが現われた。マリィが与えてしまった感情という名のシステムはコンピュータをも暴走させたのだった。カークとマリィの仲に嫉妬したライオネックスは自爆装置を作動させる。おいおい、ここまで来て道連れかよ! そうはさせるか。「ここは俺に任せて、マリィは逃げる!」……と、カークに言っただけのところでもあるけど、平和主義者で戦いを好まないカーク御一行は素直に現場から逃走。そして物質移転システムで脱出を試みる。

しかし物質移転システムにたどり着いたものの、システムを作動させるレバーは外にあった。誰かが犠牲になり、シス



ライオネックスの自爆に巻き込まれ、星になるキャリー。カーク、また作ってあげてよね。約束だよ!

テムを作動させなければ、全員が爆破に巻き込まれてしまう。そんな時、キャリーがレバーに手をかけた。「ロボットハンニゲンノタメニツクラレタモノデス。ボクニハカンジョウモ、セイシンモ、タマシイモアリマセン。」そう言うキャリーは物質移転システムのレバーを引いた。「カーク、マタボクヲツクツテ。サヨウナラ。」発動した自爆装置に巻き込まれ、砕け散るキャリー。ロボットに感情はない? そんなのは嘘だ。キャリーが消えた宇宙空間をずっと見つめ続ける2人は、きつそう思っていたに違いない。

そして、「デッド・ゾーン」を愛したプレイヤーの脳内では、今でもキャリーは生き続けている。筆者も「一番欲しいロボットは?」と聞かれた場合、ドラえもんでもコロボでもなく、「キャリーに決まってるだろ!」と答えてきたデッドゾナーなのだから。

DEAD ZONE TALK①

『デッド・ゾーン』企画・原作

北角浩一氏

(現・日本一ソフトウェア会長)

インタビュー

もりけん先生のご紹介で、『デッド・ゾーン』企画者へのインタビューが実現した！ この方だったとは……!!

— それでは、まず『デッド・ゾーン』企画のきっかけをお教えください。

北角 (以下、北) 当時はまだアドベンチャーゲームというものがジャンルとして確立していない頃でした。PCでの人気ジャンルではありましたが、ファミコン市場ではまだまだという一般的な評価の中、『ポートピア連続殺人事件』などでファミコンでもアドベンチャーゲームが受け入れられはじめたので、サンソフトとしてもアドベンチャーに挑戦しようという企画が始まったものです。

— 北角さんは、作業としてはどの辺りを担当されたのですか？

北 当初はプロデューサーとしての役割で、どちらかといえば「おお、

やってるかあ？」と開発に声をかけるだけのつもりでしたが、気がついたらシナリオ担当になっていました。

— もし『デッド・ゾーン』というタイトルに、由来がありましたらお教えください。

北 人工知能によって人が生きるこのでなくなつたエリア（スペースコロニー）というところでタイトルをつけました。割とまじめでしょ。

— 当時影響を受けた映画や他ゲーム作品などはありましたか？

北 他ゲーム作品などはありませんし、映画もほとんど見ません。SFといえば「宇宙大作戦」「ウルトラセブン」といったところですかね。

— カーク、マリィ、キャリーの3キャラに、名前や外見などで、元ネタはあったのですか？

北 もう、明らかですよ、「宇宙家族ロビンソン」って元ネタが。ネーミングに関しては、カークは偶然「宇宙大作戦」の船長と同じになってしまいました。もともと世界史の教科書の索引から適当に引っ張ってきたものです。

— 音声合成を入れようと思ったのはなぜですか？

北 当時、音声合成、音声認識をソフトウェアだけでやるというところ

は珍しかったので、入れようと思いました。ディスクシステムだとソフト的に実現していることがはっきりしますから。

— フロア3のおにぎりキャッチが全く謎なのですが？ 突然青空の下だったのですが……。

北 洒落です。びっくりしたでしょ。

— なぜマリィはライオネックスに感情を入れたのでしょうか？ また、作中では明確に語られていませんが、キャリーは本当に感情を持っていたのかのですか？

北 マリィはライオネックス、キャリーいずれにも感情を入れ、ライオネックスは感情の赴くまま、キャリーは機械としての本分を見ているという設定にしたと思います。カーク（マリィだったかな）とライオネックスの会話をキャリーがどう聞いてどう行動したか、書き手として、その切なさや『デッド・ゾーン』のポイントと考えています。

— B1フロアの廃棄所からの脱出時、キャリーはカークが引っ張り上げながら上へ登ったのでしょうか？

北 たぶん……。

— ゲーム中に、クリアに直接関係ないコマンドがたくさんあるのは遊びですか？ あるいは単に難易度を上げるためのものでしょうか？

北 コマンド選択式アドベンチャーなので、コマンドを先に決めました。結局は遊びに使ってしまいました。

— 実はキャラクターデザインのもりけん先生からの質問をあずかっています（笑）。「デザインがイメージを壊してはなかったですか？（今更ですが）」とのことですが……。

北 もちろんイメージを壊してはいなかったと思いますよ。最終的にはいいバランスに仕上がったと思っています。

— ありがとうございます！

もりけん先生の 初期版カークとマリィ



これが初期案!! 実はもりけん先生がデザインし、その後ほかの絵師たち何人かの手を経て、実際の絵に固まったという経緯があった。初期案について、もりけんさんは今でも気にしていた様子。

『デッド・ゾーン』キャラクターデザイン

もりけん氏

『デッド・ゾーン』を語る!

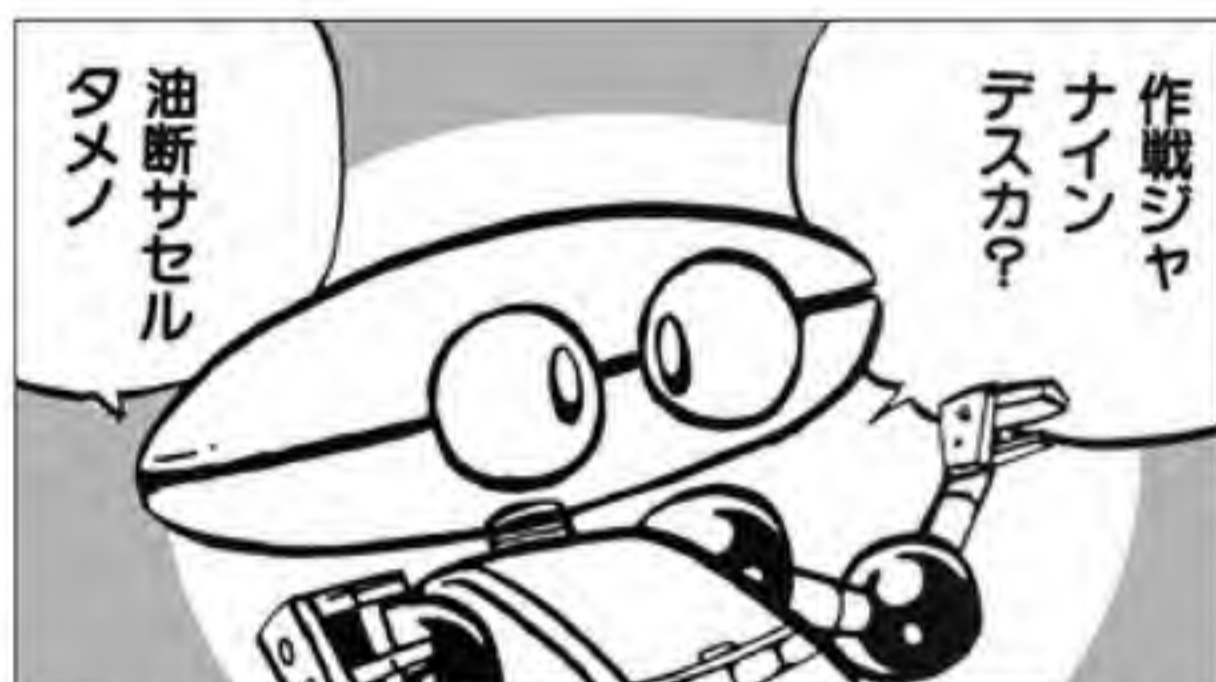
もりけん氏が初のキャラデザを担当した『デッド・ゾーン』。キャラクターが生まれていった経緯や、開発当時の思い出など、初公開ネタを含めて、もりけん氏に語っていただいた。

キャラデザにドット絵に、初めてづくしの作品

僕にとってサンソフトで2本目の仕事になったのが『デッド・ゾーン』でした。前任者のデザイナーさん(『マーカム』や『ぺったんピュ』をやられた方)がお辞めになって、入れ替わりに入った私が自動的に担当になったという感じです。

キャリアのデザインで意識したのは「意思を持つ電腦ライオネックス」に対して「自我を主張しなさそうな個体」であること。ちなみにキャリアは腕の部分は明らかに「機動戦士ガンダム」に出てくる連邦軍のRB-79ボールの痕跡がありますね。

※この記事は2007年に取材を行い、「GAMESIDE Vol.10」(2008年1月発売)に掲載された記事を、一部修正の上、再録したものです。



サンクラブ会報に掲載された『デッド・ゾーン』のコミックより。もりけん氏が初めてデザインしたキャラ、キャリア。誰にでも描けることを意識したデザインとのこと

カークのモデルは「宇宙刑事シャリバン」の渡洋史さん。宇宙刑事シリーズは大好きで、ギャバン隊長役の大葉健二さんは最も尊敬する人物のひとりです。彼にそこがれて着ぐるみ師のアルバイトもしていたくらいですから(笑)。

それから『デッド・ゾーン』では、初めてドット絵も打っています。当時まだドットエディタがなかったもので、方眼紙にカラーペンでデザインしました。描いた物がたまったらプログラマーさんに持って行って、モニタ上で色を確認して、また修正して持って行ってという、今では考えられない面倒くささでした。エンディングと劇中に出てくるキャリアは私が生まれて初めて打ったドット絵です。この作品が終わったあと、ファミコン版『ファンタジーゾーン』



続編用ラフ原画その1。カークとマリリーの息子ベガと、その友達の子アルタ。この2人はもりけん氏もお気に入りだったそうですよ

の開発途中からドットエディタ「かけるくん」が社内で開発されて悔しい思いをしたのは懐かしい思い出ですね。

ちなみにゲーム中のライオネックス事件の後、カークが作ったキャリア12をカークの息子が連れて歩いていっているという続編の構想があり、シナリオ的には4作目まで考えていました。続編の開発がスタートしなかったのは、北角さんがサンコーポレーション・オブ・アメリカに出向になったことが大きいと思います。北米市場は無視できない規模でしたからね。僕個人としては続編やりたかった、というのが本音です(笑)。



続編用ラフ原画その2。ヒロインこと、アルタにはスリーサイズまで設定してあるこだわりようです(笑)。続編が出なかったのが悔やまれる!

当時の関係者と「サンマニア」ライターが語る！

わが青春の サンソフト

リップル アイランド



『リップルアイランド』編

サンソフトのファミコンの中でも、屈指の人気を誇るアドベンチャーゲーム『リップルアイランド』。プレイヤーに忘れられない感動を与えたこのゲームを振り返るとともに、当時の想いも一緒に振り返ってきたサンソフト特集、これにてグランドフィナーレ！

文・インタビュー
風のイオナ (FLOOR25) 【サンクラブ会員番号 B 8800584】

資料提供
長良川 鶴 【サンクラブ会員番号 L 8700177】
南 北斗 【サンクラブ会員番号 L ???????】

ニンテンドー3DSバーチャルコンソールで
『リップルアイランド』配信決定！

僕は逃げ出そうと思っていた。何
ってもうすべてから。14歳、友達も
それなりにいたし、学校もつまらな

世界名作劇場と中二病

SUNSOFT pick up! サンソフト 第18作 『リップルアイランド』

メルヘンタッチの色使い、大自然の中で暮らす魅力的な動物たち。そんな舞台の中、少年カイルと不思議な女の子キヤルが、打倒皇帝ゲロゲールの旅へ。真のエンディングは号泣必至！

■アドベンチャー ■1988年1月23日 ■4900円



いわけじゃないけど、勉強はしたくない。親に行きたくない塾に無理矢理通わされ、家では隠れてファミコン三昧。別に高校なんか行きたいわけじゃないのに、この先は受験生としての生活が待っている。そしていつかは社会に出て働いていかなければいけない。そんな息苦しい状況からとにかく逃げ出したい。たまらなかった。そんなよくある典型的な「中二病」真っ最中ってやつだ。

『リップルアイランド』に出会ったのはそんな時だった。雑誌に紹介された見開き広告からは、当時好きで毎週楽しみにして観ていた「世界名作劇場」の雰囲気が出ていて、より一層自分の興味を引きまくっていた。同時にアドベンチャーゲームというジャンル自体が好きだったこともあって、迷わず購入を決めた。

アイコンを使った画面内を探索するシステムは、コマンド総当たりでクリアできるようなタイプと違ってとても難易度が高く、最初のエリアを突破するのでさえ、相当時間がかかった。おまけにエリア2では、何時間プレイしてもガケの赤い花を取ることができず、たまりかねてパッケージの裏面に記載されている番号に電話をかけたのは発売してからまだ2日しかたっていない時だった。ル

© 1988 SUNSOFT

移植・復刻

PlayStation®Network ゲームアーカイブス『メモリアル☆シリーズ サンソフト Vol.4』収録、配信中・600円（税込）

Windows プロジェクトEGG『リップルアイランド』配信中・525円（税込）

ニンテンドー3DS バーチャルコンソール『リップルアイランド』近日配信予定

ゲームの中で主人公のカイルは、一獲千金を夢見て冒険に出発する。どう見ても14歳の自分と同じくらいの年齢に見えるカイルが病気の姉妹

人生のターニングポイントには必ずキャラが現われる。

ール違反にもかかわらず、丁寧に解法を教えてくれたサンソフトの電話受付のお姉さんが優しく、どういうわけか、今でも鮮明な記憶として頭の中に残っていたりする。後日、もうひとつの神器の場所がわからず、結局二度も同じ電話受付のお姉さんのお世話になることに。あの時のお姉さん、本当にありがとう。そして、迷惑な子どもでごめんなさい。



動物と戯れるナサレル王女。この世界では動物が大きいのではなく、人間が小さいことになっている

を助け、キャラと出会い、皇帝ゲロゲールを倒しに向かうその時、僕は仮病で学校をサボり、ゲーセンでカツアゲにあり、宿題を忘れた罰として校庭を走らされ、ゲロを吐いていたのだった。違いすぎだ。あまりに違いすぎだ。僕と違いすぎる人生を送っているカイルがうらやましくてたまらなかった。

そしてゲーム後半、船を手に入れてゲロゲールの島へと渡ろうとするその時、キャラがこう問いかけてくる。「この船でゲロゲールの手の届かないところを探しましょう。そして二人で静かに暮らしていこうよ！ね？」と。キャラはこの状況から一緒に逃げようって言っているのだ。それはまるで、何もかもから逃げ出したいって思っていた自分自身に対して「逃げちゃおうよ！」と言われているみたいだった。僕は人生の重要な分岐路に立たされている気がして、少しの間、その選択をすることができなかった。

その後の人生において嫌なことやつらいことがあったとき、決まって僕の脳内にキャラが現われてこう問い掛けてくる。「このまま逃げちゃおうよ！ そうすればラクになるわよ」そのたびに僕は「逃げる」の選択肢を選ぶことができなかった。キャラ



なぜか名古屋弁をしゃべる皇帝ゲロゲール。サンソフトのゲームっていつも最後に変なのが出てくるよね

さえいかなかったら、簡単に逃げ出していたかもしれないのに。逃げなかったことによってゲームの中の二人は最高の結末を迎えたけど、現実での僕は、良かったこともあれば、そうでもなかったこともあった。でもどちらにしろ、今の僕があるのはキャラのおかげなのだ。

僕はこのゲームを通じてキャラから自分に負けないことを、カイルからは自分に素直になることを教えてもらった。もしあの時逃げていたら僕はこのゲームに出会えてなかったはずだ。リップルアイランドの青い空、そしてカイルとキャラに会えたからこそ今の自分がいる、そう思えてならないのだ。

『皇帝の闇』とは？



なんだかシリアスな雰囲気が伝わってくる『皇帝の闇』の頃の前画だよ

『リップルアイランド』は最初、『皇帝の闇』という仮タイトルだった。ラフ原画では、カイルが剣を持っていたり、黒騎士や竜がいたり、なんだかファンタジー色強い。この段階でもシステムはアドベンチャー形式だったとか。その後、ゲームの対象年齢を下げる方向になり、それに伴って『皇帝の闇』というタイトルも闇に葬られてしまったらしい。

ちなみに『リップルアイランド』というタイトルの提案をしたのは実は原画のキリタン氏。元ネタは『沙羅曼蛇』のリップルレーザーで、リップルって言葉の響きが好きだったからだとか。小さな島での物語であることから、『リップル』さざなみ」という言葉の意味と、なんとなく語感が可愛らしいので、特に反対意見もなく決定したとのこと。

『リップルアイランド』全エリア紹介

プロローグ

平和な島、リップルアイランドに突然現れた皇帝ゲロゲールが島をわがものにしようと侵略を開始してきた。そこへ打倒ゲロゲールを目標に旅立つのが本作の主人公カイル。しかしその手には武器らしい武器はひとつもなし。本当に戦う気があるのか?! 王様の通達は、ゲロゲールを倒して王女ナサレルを救い出したものには、王女と結婚してこの島を治めてほしいというものだった。つまり、カイルの旅の目的はひと言で言ってしまうと「金」「地位」「女」。それらすべてをこの若さでまとめて手に入れてしまおうって魂胆なのだから侮れない。人生の勝ち組目指してカイルの旅が今始まる!



悪の皇帝を倒しに行くには、どう見ても軽装すぎるカイルくん。きっと素手で戦う気マンマンなのでしょう。リップルアイランドの平和具合がうかがえます

エリア1「草原」

村を出発し、あとは真つすぐ行けばお城というところまでたどり着いたカイル。しかしそこに立ち足はだかるのが通せんぼキャラのオコジョさん。仕方なくした遠回りは、カイルにとって運命の出会いが待っていたのであった。

湖の村で出会ったキャラは村唯一の生存者。すでに村はゲロゲールに侵略されたあとだった。両親も周りの人たちもすべて失ったキャラ。住むところもなくなった彼女はカイルと旅をとるにすることになる。一緒に来られたら分け前が減る、なんて思ったのはマンガ版のカイルくんだったつけ。そして二人は村人と動物たちの力を借りて無事ドテラ城へたどり着いた。



誰もいなくなってしまった湖の村でひとりたたずんでいたキャラ。カイルが声をかける前、その瞳が見つめていた先は一体どこだったのか

エリア2「森」

城を出発した二人が最初に突入したのが森だった。食いしん坊のフクロウさんに森中でかき集めた4種類の木の实を持っていき、やつのことでヒントを覚えてもらえた。教えられたとおり二人は滝の中へと入っていくと森に住む唯一の人間、じじいに出会う。しかし、力になってほしいければガケに咲く赤い花を取ってこいと無茶を言うじじい。花を取る代わりに命を落としてしまったら。どうせじじいには本物がニセモノかなんてわかりっこないさ。キツネの夫婦にももらった白い花を赤く染めてもっていったら……案の定じじいはガケに咲いている赤い花だと思ひ込んでくれた。お礼に不思議な呪文「トモヨノ○○○○」を覚えてもらい、カイルとキャラはひとつめの神器を手にするのだった。



ゲーム中、最も難解なトリックがエリア2のガケに咲く赤い花。この凶悪な仕掛けを作った犯人は、前回(※)インタビューをした「ヒデちゃん」こと、山本氏だ!

エリア3「雪山」

森でひとつめの神器を手に入れ、次に着いた場所は雪山。ふとキャラを見つめるカイルに対して「どうかしたの? カイル。私に何かついてる?」と切り返すキャラに「い、いやなんでもないよキャラ」と、動揺するカイル。苦難をともにした二人の間にはすでに特別な感情が生まれていたようだ。本編では使われなかったけど、キリタン氏の描いた二人が野宿して一夜を明かすカット(20ページ参照)は森での出来事だったのかもしれない。

そしてキャラが起こした雪崩が二人の運命を変えることに。雪崩に巻き込まれる前にウサギの親子に助けをもらうことでふたつめの神器が手に入るのだった。それにしても隣の山にあった雪をすべて吹き飛ばすキャラの声は神器より強力な凶器だと思います!



雪山に到達する頃にはカイルとキャラの間に微妙な心境の変化が感じ取れる。それから雪山では迷いやすいので、目印のススキを立てるのを忘れずに!

※前回 「アクションゲームサイドVol.B」に掲載

エリア4「廃村」



ゲロゲールの島へ渡るための船を地下通路で発見。カイルにとって人生の大きな分岐とも言えるキャルの問いに“逃げる”と答えると愛の逃避行をすることに

雪山を抜けると、ゲロゲールの一味に荒らされた廃村へとたどり着いた。井戸から地下通路を抜け、穴の開いた船を見つける二人。手持ちのコルクが穴にピッタリとはまる。喜んではいやぐ二人の間からやがて言葉が消え、沈黙が流れる。その直後、二人の間で起きたことはゲーム中のテキストで表現されなかったけど、流れる空気がそれを伝えてくれたような気がした。だからこそキャルはカイルに対して一緒に逃げようと迫ったのかもしれない。ここから先へ行ったら生きて帰れる保証はない。キャルの本音は逃げたかったのではなく、両親を失って自分が頼れる唯一の人、カイルに死なれたくなかったからなのかもしれない。しかし、カイルはゲロゲールへの島へ渡ることを選んだのだった。

エリア5「ゲロゲール城」



城の中で捕らわれていた男のひとり、島の入り口で出会った少女の兄だった。ゲロゲールを倒したあと、この兄妹が再会する映像が浮かんだものだ

ついにゲロゲールの島へと上陸した二人。その手には神器が2つ。これでゲロゲールを倒せるはず! しかし肝心なことを二人はわかっていない。それは神器の使い方が違った。そんなことはお構いなしに城へと潜入した二人。「キャル! 怖くないか?」というカイルの問いかけに「...へっちゃらよ、カイルがいるじゃない」と返すキャル。いつの間にかカイルとキャルは強い絆で結ばれていたのかもしれない。しかしラストに待ち構えていたゲロゲールが神器の力で一方的にカイルを痛めつける。ゲロゲールがカイルに向けて最後の一撃を放ったその時、カイルの前にキャルが飛び出した。その場で倒れ込んでしまったキャルを抱え、怒りを神器の力に変え、ゲロゲールへ向けて放った。

エピローグ

それまでのゲームにおいて、さらわれたお姫様を助けたら二人は結ばれるのが当たり前だった。そんなことはわかっていても「ドラゴンクエスト」におけるローラ姫とロトの子孫の二人に感情移入することはできなかった。『リップルアイランド』において、カイルの冒険の目的はさらわれたナサレル王女を助け、結婚することまで含まれていたはず。しかし、旅を続けていくうちにプレイヤーとしての自分がそこに違和感を覚えずにはいられなかった。なぜかと言うと、ゲロゲールを倒すためにともに旅をしてくれたキャルの存在が気になったからだ。カイルとナサレル王女が結ばれるエンディングが頭に浮かぶのと同時に、このまま結末へ向かうことにためらう自分がいた。キャルはどうなってしまうのだろうか? と『デッド・ゾーン』で悲劇のラストをプレイヤーにたたきつけてきたサンソフトだからこそ、このゲームでもなんだか悲しい何かが残っているような気がしてならなかったからだ。しかし、スタッフが用意してくれたラストは最高の形だった。マルチエンディングではあるものの、真のエンディングが見せてくれたものはカイルと冒険をともにしたキャルが結ばれるエピソッドだった。



中、音楽は二人の間に流れる空気を描き出す。ナサレル王女との結婚を断ってきたカイルはキャルに「何考えてんのよ」と突っ込まれるけど、カイルはもうずっと前からナサレル王女との結婚は考えてなかったはずだ。カイルが最後にキャルに向けて言った「俺の村に来いよ」というセリフ。それはきつと、湖の村でキャルと出会い、ともに冒険をする中でとくに出していた回答だったのだ。『リップルアイランド』のエンディング、それは当時のお約束な展開ばかりの他作品へのアンチテーゼでもあり、プレイヤーの予想を裏切って期待に応えた最高の締めくくりだった。最後に二人が抱き合って草むらに消えたあとは……。悶えながら駆け回ればいいと思うよ。

Ripple TALK

もりけん氏

『リップルアイランド』を語る！

もりけん氏がサンソフト在籍時にメインでかわった実質的最後のタイトル、それが『リップルアイランド』。キリタン氏への想いも含め、あの頃を語ってもらいました。



もりけん氏自画像（嘘）

単行本の描き下ろしをしているときに放火魔が?!

作品の空気が「東映」「ズイヨー」「日本アニメーション」という、いわゆる故・森やすじさんのタッチであることが申し合わせてあったのが『リップルアイランド』という作品です。開発へはキリタンがメインデザ

イナーとして進行しているところへ『アド・ゾーン』の岩田君と一緒にエリア1ができるかどうかで頃に途中参加しました。メインプログラマーはエンディングのパスワードでおなじみ、さかいあつし君。制作は主に彼が中心でした。営業と進行は『マドウーラの翼』と同じく奥村氏です。私はゲームのほうでエリア2、4、タイトル回り、エリア3の1部、パッケージレイアウト、エンディング2種にかかわっています。あとシナリオの一部もプログラマーと一緒に書いています。

メインの二人であるカイルとキアルはおおむね13、14歳ぐらいの子という設定。この年頃って、精神年齢は女の子のほうがちょっと高めですよ。男の子はバカやって突っ走るんだけど、女の子はそれを一步一步引いて冷静に見ているみたい。でもって「男子ってバカね。」って言うている感じ。そういうテイストを出そうってことはスタッフ同士で結構話しましたね。おかげでキアルの冷静なツッコミキャラが出来上がりしました。余談なんですけど、カイルとキアルの名前はカエルをもじってつけたのが元ネタだったりします。そして『リップル』で初めて「わんぱくコミック」で連載をさせてい

ただきました。『マドウーラの翼』が結構好評でしたので、次のソフトもということでした。ただ、『リップル』の発売日が延びてしまったので間に『メルヘンヴェール』と『ファンタジーゾーン』の漫画も描いています。その後、単行本用の描き下ろしをしていた時に、私の家の裏の家が放火にあっただんです。もうペン入れが8割ぐらい進んでいた時に！もう原稿用紙と親父の位牌を抱えて逃げ回りました。幸い家には延焼しませんでしたけど。もしばらくは夕日を見るのも怖いぐらいの恐怖症にな



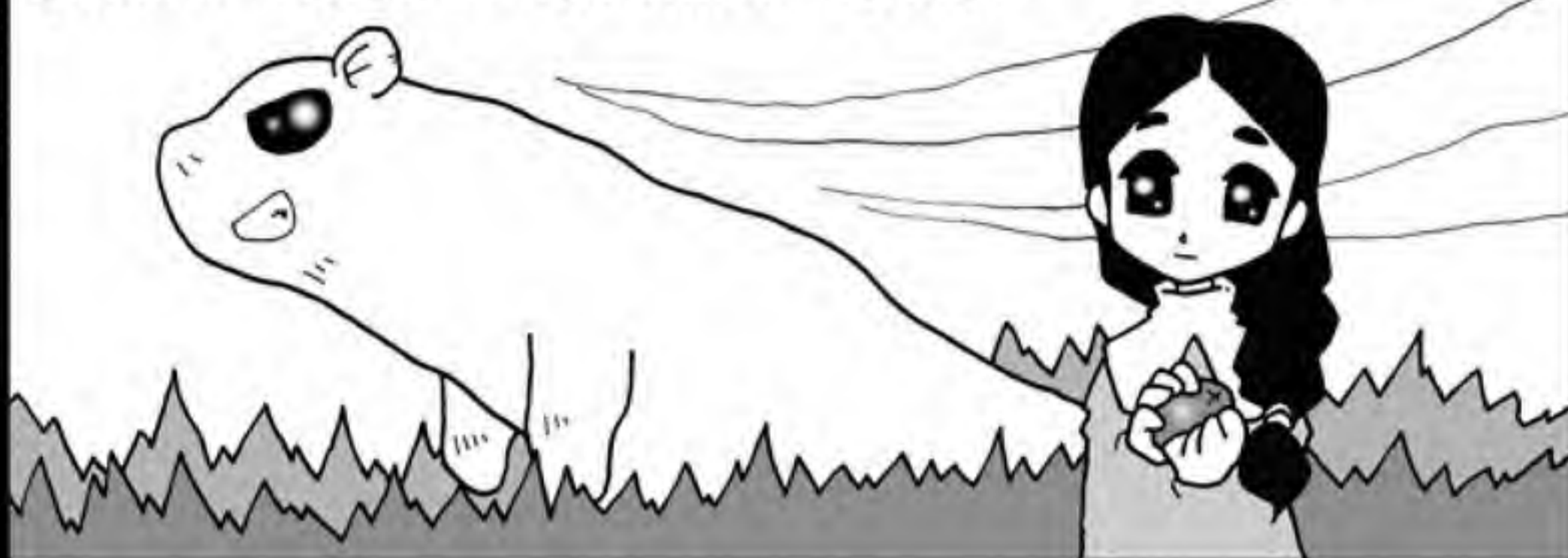
徳間書店から発売になった唯一の攻略本。もりけん氏も協力という形で制作に参加している。また、キリタン氏ともりけん両氏のカラーイラストが十分に堪能できることでも必見！



「わんぱくコミック」での連載が単行本化に。ラストのエピソードをゲーム発売前の雑誌連載で公開することが難しかったため、単行本での描き下ろしで完結となった

りました。放火魔は許せません！そして『リップル』を語るうえで忘れてはならないのがキリタンの存在。ゲームソフトは多くの人間の共同作業で作られる物とはいえ、『リップル』も『マドウーラ』も半分は彼が産み出した物と言えます。ある意味広報的な立場でスポットを浴びる私などは、彼にとって疎ましかったかもしれないと思うぐらいです。私は彼にもちゃんと光が当たってほしかったのでサンクラブ会報でも積極的に原画資料などを公開していきました。今でも彼の新たな絵が見られればとても嬉しく思います。

Ijiwaru-okojo & byoukino-syoujo



もりけんズ
 2人の女の子の間でドットキのナレルくん、
 キルとナサレルはセリフを入れて
 あげるとおもしろいと思っただよ〜。

ナサレル：カイルさんって
 つむじが2つあるんですね。

キル：あ、ホントだ！
 変なのー！



カイル：変なのか？俺！！

リッポ
 アイドル

ラッキーじゃん

『リップルアイランド』原画担当
キリタン氏の開発時ラフスケッチ





Ika (Web コミック「P.S.すりーさん」作者)

サンソフトの思い出といえば、やはり『マドウラの翼』。女性のキャラクターを操るということ自体が新鮮で、子ども心にドキドキしていたのを鮮明に思い出します。ハシゴを登るルシアの尻にドキドキし、その後発売された「ナゾラランド」ではトモちゃんのセーラー服にドキドキ。なんとも、罪作りなメーカーだと思います。



キャラクターとルシアをとり上げ、もりけん氏にインタビューをした。そんな自分の想いから企画がスタートしました。お付き合いいただいた皆様、本当にありがとうございました。
(風のイオナ)

サンソフトさんのユーザーフレンドリーなところが大好きでした。私も会報に投稿するのが楽しかったのでサンクラブがなくなった時はとてもショックだったのを覚えています。それからカラーイラスト特集で頂いた記念品は今でも使っております。まさかお役に立てる日が来るなんて思いもしませんでした!

長良川 鶴 (会報「サンクラブ」常連)



サンクラブのキャラ投票でルシアに一票入れた南北斗です。「へべれけ」のおーちゃんもかなり好きですが、やはりルシアは別格です。かわいさの中にあるかっこよさが彼女の魅力かなと思うのですが、それもありけんさんの絵があつてこそ、ですね。あ、でも鶴ちゃんのおぶにぶにしたルシアも忘れられない…… (笑)。

南北斗 (会報「サンクラブ」常連)

今まで遊んだゲームのベスト3を挙げると言われたら迷わず選ぶ一本が『リップルアイランド』です。キリタンさんのイラストに惹かれ買ってみたら内容も最高でした。難解だとよく言われていますが、攻略本を見ずに森や雪山で迷い、木を蹴ったり岩を殴ったり、いろいろと試してはキャラに突っ込まれた日々は今でも大切な宝物。

つきのわ

(『リップルアイランド』のファンイラストで著名)



特集を終えて

いよいよサンソフト特集も終わりますね。まだまだたくさん語りきれない秘密がありますが、それはまたの機会ということで。最後までお付き合いしていただきましてありがとうございます!そしてお疲れさまでした!

(もりけん)

きっかけは、あるとき罰帝さんがもりけん先生を紹介してくれたことでした。その後イオナ氏の企画に便乗、見事結実したのが本特集です。意外な人のつながりが判明したり、実に有意義な本特集にかかわれたことを嬉しく思います。

(担当編集 長門)



RomCassetteDisc In SUNSOFT (初回限定3枚組)

- CD3枚
- クラリスディスク
- 2011年6月29日
- 2940円(税込)

ファミコンのカートリッジで発売されたサンソフトの主要タイトルの音楽集。初期のシンプルな音色から、サンプリング音を活用した後期、拡張音源を搭載した『ギミック!』までの、音色の進化も楽しめる。初回特典CDには『マドゥーラの翼』発売キャンペーンでプレゼントされたカセットテープ音源を復刻収

【収録内容】

●DISC1

スーパーアラビアン (ファミコン)
ルート16ターボ (ファミコン)
いっき (ファミコン)
アトランチスの謎 (ファミコン)
かんしゃく玉なげカン太郎の東海道五十三次 (ファミコン)
マドゥーラの翼 (ファミコン)
天下のご意見番 水戸黄門 (ファミコン)
上海 (ファミコン)
リップルアイランド (ファミコン)
超惑星戦記メタファイト (ファミコン)
マハラジャ (ファミコン)
バットマン (ファミコン)

今こそ聴き込め! サンソフト・サウンド 大集合!

近年、サンソフトのゲーム音楽CDが多数発売されている。オリジナル音源からアレンジ曲まで、豊富なラインナップをここで紹介しよう。

Text=ジストリアス(フリーライター)

●DISC2

ラフワールド (ファミコン)
なんてったって!! ベースボール (ファミコン)
グレムリン2 新・種・誕・生 (ファミコン)
へべれけ (ファミコン)
バトルフォーミュラ (ファミコン)
ダイナマイトバットマン (ファミコン)
ギミック! (ファミコン)

●DISC3 ※初回特典

サンソフトお楽しみ抽選カセットテープ音源を収録
マドゥーラの翼 (サンソフトアレンジ、テープ音源)
デッド・ゾーン (サンソフトアレンジ、テープ音源)



RomCassetteDisk In SUNSOFT (ディスクシステム編)

- CD1枚
- クラリスディスク
- 2011年9月21日
- 2310円(税込)

ディスクシステム作品の楽曲が集められた1枚。同社のアドベンチャー作品第1弾『デッド・ゾーン』や、計三部作に及んだ『知能ゲーム』シリーズ、そして『謎のディスクマガジン』として定期的にリリースされた『ナゾラーランド』シリーズを収録。なお『B面ステップドリル』とは、『アディアン』の杖』などの計算ゲームB面に収録された、知る人ぞ知るタイトルなのだ。

【収録内容】

アディアン』の杖 (ディスクシステム)
スーパーボーイアラン (ディスクシステム)
地底大陸オールドラ (ディスクシステム)
ナゾラーランド創刊号 (ディスクシステム)
ナゾラーランド第2号 (ディスクシステム)
ナゾラーランドスペシャル!!「クイズ王を探せ」 (ディスクシステム)
ナゾラーランド第3号 (ディスクシステム)
なんきんのアドベンチャー (ディスクシステム)
メルヘンヴェール (ディスクシステム)
デッド・ゾーン (ディスクシステム)
B面ステップドリル (ディスクシステム)



RomCassetteDisc In SUNSOFT Remix (初回限定2枚組)

- CD2枚
- クラリスディスク
- 2011年10月29日
- 2625円(税込)

ジャケットから収録曲まで、ムーディな雰囲気が漂うアレンジ集。一部ボーカル曲は「Route53」のような予想外のゴスペルアレンジや「選択の先の物語」などファン必聴の泣き歌も。

【収録内容】

●DISC1

小さなぬくもり (ギミック!)
Mine Blastre (超惑星戦記メタファイト)
Black Bale (バットマン)
Wing Of Lucia (マドゥーラの翼)
Route53 (いっき、東海道五十三次)
Super Hero (ラフワールド)
The Mystery Of Atlantis (アトランチスの謎)
へべれけ (へべれけ)
SUNSOFT Special Medley (サンソフトファミコン作品メドレー)
選択の先の物語 (リップルアイランド)

●DISC2 ※初回特典

『ギミック!』作曲者・影山雅司氏がサックスで奏でる『ギミック!』エンディング曲2曲+秘蔵となる『ギミック!』ファミコン音源の基となったデモ音源 (DAT音源) 収録、計18トラックのスペシャルディスク。



サンソフト ミュージック コレクション Vol.1

- CD3枚
- ウェブマスター
- 2011年8月24日
- 3675円(税込)

ファミコンとディスクシステムとスーパーファミコンの作品が、3枚組で収録されたアルバム。カルトアクションとして名高い『であえ殿様 あっぱれ一番』も収録。

【収録内容】

●DISC1

スーパーアラビアン(ファミコン)
ルート16ターボ(ファミコン)
アトランチスの謎(ファミコン)
マドゥーラの翼(ファミコン)
リップルアイランド(ファミコン)
天下のご意見番 水戸黄門(ファミコン)

●DISC2

水戸黄門II 世界漫遊記(ファミコン)
であえ殿様 あっぱれ一番(スーパーファミコン)

●DISC3

知能ゲームシリーズ アディアン(算数-整数編)(ディスクシステム)
知能ゲームシリーズ2 スーパーボーイ・アラン(算数-分数編)(ディスクシステム)
知能ゲームシリーズ3 地底大陸オールドラ(算数-小数編)(ディスクシステム)
少年忍者サスケ(スーパーファミコン)



サンソフト ミュージック コレクション Vol.2

- CD3枚
- ウェブマスター
- 2011年10月12日
- 3675円(税込)

シリーズ第2弾。サンソフトがファミコンに移植した『ファンタジーゾーン』『アフターバーナー』などセガ作品の楽曲にも注目。

【収録内容】

●DISC1

謎のディスクマガジン ナゾラーランド 創刊号(ディスクシステム)
メルヘンヴェール(ディスクシステム)
謎のディスクマガジン ナゾラーランド 第2号(ディスクシステム)
ファンタジーゾーン(ファミコン)
謎のディスクマガジン ナゾラーランド 第3号(ディスクシステム)

●DISC2

超惑星戦記メタファイト(ファミコン)
マハラジャ(ファミコン)
エイリアンシンドローム(ファミコン)
なんきんのアドベンチャー(ディスクシステム)

●DISC3

ファンタジーゾーン2(ファミコン)
アフターバーナー(ファミコン)
ラフワールド(ファミコン)
バトルフォーミュラ(ファミコン)



サンソフト ミュージック コレクション Vol.3

- CD3枚
- ウェブマスター
- 2011年11月30日
- 3675円(税込)

シリーズ第3弾は、アルバム丸ごと『へべれけ』尽くし。1作目となるファミコン版をはじめ、スーパーファミコンで発売された各種スピンオフ作品を余すことなく収録。また同時収録された『ギミック!』は拡張音源を使った作曲によって、ファミコンとは思えないほど重厚かつ美しいサウンドが今も語り草となっている1作。ファミコン音楽の至宝とも呼べる楽曲を堪能しよう。

【収録内容】

●DISC1

へべれけ(ファミコン)
ギミック!(ファミコン)

●DISC2

へべれけのほぷーん(スーパーファミコン)
すごいへべれけ(スーパーファミコン)
へべれけのおいしいパズルはいりませんか(スーパーファミコン)

●DISC3

はしれへべれけ(スーパーファミコン)
ポボイっとへべれけ(スーパーファミコン)



サンソフト ミュージック コレクション Vol.4

- CD3枚
- ウェブマスター
- 2011年12月14日
- 3675円(税込)

シリーズ第4弾は、サンソフトがスーパーファミコンで発売した『アルバートオデッセイ』『アルバートオデッセイ2』『弁慶外伝 沙の章』といった、RPG 3作品の楽曲を収録。『アルバートオデッセイ2』は未使用曲も収録されており、まさに「決定盤」と言える内容だ。なお『弁慶外伝 沙の章』は景山雅司氏が、『アルバートオデッセイ』2作品は小高直樹氏が作曲を担当している。サンソフトのアクションゲームを数多く手がけてきた二者による、壮大なRPGサウンドを堪能できる音楽集だ。

【収録内容】

●DISC1

弁慶外伝 沙の章(スーパーファミコン)

●DISC2

アルバートオデッセイ(スーパーファミコン)
アルバートオデッセイ2 邪神の胎動 ※未使用曲(スーパーファミコン)

●DISC3

アルバートオデッセイ2 邪神の胎動(スーパーファミコン)

Text=ジストリアス(フリーライター)

24

momo-i(桃井はるこ)が歌う 「きみはホエホエむすめ」

声優、そして歌手として活躍する桃井はるこさん。今日までの「きみはホエホエむすめ」復活の道は、彼女なくしてはありえなかった？ ここでは意外なリバイバルの経緯を関連商品とともに紹介する。



CD ファミソン 8BIT

- CD1枚
- 発売: 5pb. (MAGES.) / 販売: ジェネオン エンタテインメント
- 2007年3月21日 ■ 3150円(税込)
- 【iTunes 配信中】
- アルバム全28曲セット: 2400円(税込)
- 「きみはホエホエむすめ」のみ購入: 200円(税込)

ファミコンの音色のような8BIT音源風アレンジでアニメソングをカバーしたアルバム。その中にゲーム音楽から1曲「きみはホエホエむすめ」が収録され、iTunesでは曲単体で飛び抜けた売上を記録。その反響に『アイドル八犬伝』の制作スタッフたちが「アイドル八犬伝☆ホエホエとらっくす」制作を決意したという。



BD SUPER GAMESONG LIVE 2012 -NEW GAME-

- Blu-ray1枚
- 5pb.
- 2013年2月27日
- 9240円(税込)

2012年5月に行われた、国内最大級のゲームソングライブイベント「Super GameSong LIVE 2012」の様態を記録したライブブルーレイ。多くの人気アーティストや有名ゲームソングが集まる中、桃井はるこさんによる「きみはホエホエむすめ」の熱唱も収録。

「あの歌」まさかの音楽CD発売!!

特報

音楽CD アイドル八犬伝☆ホエホエとらっくす

HOME | アイドル八犬伝☆ホエホエとらっくす | きみはホエホエむすめ | サンプルDEMO | SHOP | 超伝のオキテ

NEWS!

○2012.2.4
『きみはホエホエむすめ』さん主催のインターネットラジオの公開収録に参加、『アイドル八犬伝☆ホエホエとらっくす』について語らせていただきました。

○2012.2.4
コミックマーケット81 先行販売決定! 1日目(29日) 番と-826「きみはホエホエむすめ」様、3日目(31日)番と-236「きみはホエホエむすめ」様に寄託させていただきます。

イベント情報1000円にて頒布予定です。
会場限定特典として、ポストカードとシール2種を付けさせていただきます。

伝説のすゝめとほけら『アイドル八犬伝』がオリジナルクリエイター達と共に帰ってきた!

『アイドル八犬伝』は1998年に発売されたファミコンADV。15歳の女の子・西園寺エリカちゃんとは7人の仲間たちと共に、歌って踊れるコトバ・アイドルを目指す! とおバカでキラキラしたストーリーだ。このゲームの主題歌「きみはホエホエむすめ」も、J-Popのメロディと変態的な歌詞が話題になった。そんな「きみはホエ」を再び世に出すため、作曲家・見家純生氏を招き、オリジナルスタッフが集結! この21世紀にふさわしいアレンジで、収録の全7曲には最新サウンドトラック「きみはホエ」という、謎がタチの曲も。これはただの懐かしさで終わらない、世界オタクに向けたIdol Projectの挑戦状なのだ!

きみはホエエリカちゃん! 「きみはホエ」シンガーズを募集!

収録曲&サンプルDEMO

01 きみはホエエリカちゃん
作詞: 西園寺エリカ 作曲: 見家純生
Singer by 子工エリカ(田中愛梨、三上悠亜、森千晃)

「アイドル八犬伝☆ホエホエとらっくす」公式サイト
http://www.nicnac.co.jp/hoehoe_records/

「アイドル八犬伝☆ホエホエとらっくす」はインディーズアルバムとして販売されているため、一般流通されておらず、一部の取扱店やイベントでの販売となっている。上記の公式サイトでは、取扱店「とらのあな」「あきばお〜こく」「同人堂」「スーパーポテト 秋葉原店」「裏スーパーポテト」「METEOR」の通販サイトが紹介されている。取扱店が増える場合も公式サイトで発表される。購入希望の際は店舗ごとに購入方法を調べてみよう。



衝撃の音楽CD

「アイドル八犬伝☆ホエホエとらっくす」

仕掛け人が語った、ゲーム開発秘話

アイドル 八犬伝

制作者インタビュー

インタビュアー◎恋パラ支部長(ファミプロ)

『アイドル八犬伝』！なんと破壊力のあるタイトルだろう。ゲーム内容がわからなくても、問答無用ですごそうな雰囲気伝わってくるじゃないか！

もちろん、タイトルだけが頭抜けているわけじゃない。ゲーム内容も突拍子のなさが際立っていた。主人公の西園寺エリカが、歌って踊って笑ってボケて何でも解決！登場人物の意味不明なセリフ群！インパクト絶大、西園寺エリカのデビュー曲「きみはホエホエむすめ」!! そりゃ24年越しでカラオケに配信されるさ！

ボケとツツコミの絶妙なバランスや、エリカの突飛過ぎるリアクションも最高だ。登場人物のセリフと同期している効果音もどれも

楽しい。それらがスパイスとなってテンポよくゲームは進んでいき、2時間程度でエンディングを迎える。このテンポのよさが素晴らしい、何度遊びなおしただろう。繰り返し10数回以上は遊んでいるはずだ。

ストーリーも(よい意味で)かなりおかしい。アイドルデビューを目指し、7人の仲間を探しながら、暗黒イロモノ大王と戦う……。そもそもストーリーと言っていいかどうかもある勢いがここにある。

時代を超える名作、『アイドル八犬伝』はどのようにして生まれたのか。原案とシナリオを担当された安藤君平さんへのインタビューを、ここに掲載する。





株式会社ニックナック
代表取締役 **安藤君平**
Kunpei Andoh

『アイドル八犬伝』の生みの親、 安藤さんにお話を聞いた！

——『アイドル八犬伝』の制作とシナリオを手がけられた安藤君平さんに、お話を伺いたいと思います。まずは、安藤さんがゲーム制作に携わったきっかけを教えてください。

当時ゲームブックが人気があつて、双葉社さんがファミコンを原作にしたゲームブックを出されていたのですが、そのライターをやっている時ですね。アドベンチャーゲームに人気があった時期でしたので、ゲームメーカーが分岐やフラグの立て方の概念をわかっているライターを募集していて、そこで声をかけていただいたんです。

——『アイドル八犬伝』の制作はどのように決まったのでしょうか。

もともとはあまり志の高くはないところから開発が始まっています。ナツメさんの作られた『東方見文録』（※1）というゲームがありまして、そのシステムをまんま流用して簡単にゲームを作りたい、という話でした。アドベンチャーゲームは作れば売れると言われていた時期で、10本くらいタイトルを作ろう、と言われまして、私がその中のひとつを担当することになったんです。『東方見文録』と同じシステムなので制作費を低く抑えられるということなんだろうが、それではまともなクリエイターに払うお金もないので、ほとんど素人同然の私たちに話が来たんでしょうね。そこで、アイドルを発掘するコンセプトで1本作ろう、と提案しました。キャッチーなタイトルをつけようとして『アイドル水滸伝』とか『アイドル三国志』とか『制覇アイドル水滸伝』とか、むちゃくちゃなタイトルが出てきたんですが、その中で『八犬伝』という響きが、安直とはいえ八人の女の子が出てくる、とわかりやすく、八人の魅力あるキャラクターを立てることでゲームが成立するのではないかと、企画がぼんっと通ってしまったんです。

ところが『東方見文録』のシステムを流用して面白いゲームを作ることが、かなり難しいことがわかってきた。ほかの人がどんどんリタイヤして、いくつかあった企画もどんどんつぶれていき、さらに市場ではアドベンチャーゲームが売れなくなってきた。でも会社

同士の契約上とにかく何かは出さないとマズイ。その時、一番開発が進んでいたのが『アイドル八犬伝』だったので、これはとにかく出さなければいけない。この企画には3社くらい絡んでいて、私が完全に孫請けみたいな立場だったのですが、会社としてはほかにスタッフも投入できないし、どうしようもないのでコイツ（私）に全部作らせるしかない。それで私がかなりの部分を任せていただいて都合よく作ることができたという、大人の事情ですね。

——だからゲームのネタ的にもノビノビとした感じが出ていたのでしょうか。

そこまで行き着くまでにかなりの問題がありました。『東方見文録』のシステムですと、7000円もするファミコンソフトが一日でクリアできてしまう。それでいいのか？ と思いましたね。結局はもう、システムのいいものを作る状況ではなかったんです。最初からちゃんとしたモノができない苦しい条件の中で、何の実績もない自分たちに話が来た。この状況で自分たちは何をしたらいいんだ、というレベルで勝ちを拾いにいくのか？ それならば「分岐があまりないシナリオでも各コマンドひとつひとつに意味をもたせて、リアクションでちょっとでも面白いと思ってもらえるように、その部分はしっかり作ろう」と決めたんです。シナリオのコマンド選択後のリアクションのパターンをいくつかアシスタントさんと協力して作って、私がシナリオと分岐を書いてまとめていきまし

（※1）ナツメが発売したアドベンチャーゲーム。

安藤君平さんの
携わった主な代表作

『孔雀王』（ファミコン） 『アイドル八犬伝』（ファミコン）
『地球防衛少女イコちゃん UFO大作戦』（PC-98）
『恋のサマーファンタジー 奥菜恵 in 宮崎シーガイア』（セガサターン）
『くるみミラクル』（プレイステーション）
『恋はミラクルストーリー』①②（Windows/Mac）
『名探偵コナン 3人の名推理』（プレイステーション）
『名探偵コナン 呪われた航路』（ゲームボーイ）

た。「このリアクションが面白いんじゃないか」とか「一番ウケた」とか、スタッフ同士で友達みたいに話しながらの作業でしたね。制約がある中で、どれだけこれまでにない面白いものを作るのかをめざして、がんばったんです。

——シナリオはおひとりですか？

基本的にはひとりですね。ただし、企画会議ではいろんな人たちに協力してもらいました。作詞をお願いした河崎実さん（※2）とか。当時職場の近辺で「地球防衛少女イコちゃん」（※3）の仕事をしていて、協力をお願いしたんです。最近では「日本以外全部沈没」とか「ヅラ刑事」とかノリにのって映画を作られていますよね。キャラクターの原画を描いてくれた近藤ゆたか君も、当時は卒業して仕事をはじめた頃でした。今ですと「空想科学読本」などのイラストで活躍されています。アイデア出しと一緒に手伝ってくれたり画面設計をしてくれた日高君は、今は日高トモキチというペンネームで漫画家をやっています。作曲をした見里朝生くんは「地球防衛少女イコちゃん2」の音楽担当ですね。「アイドル八犬伝」を作るにあたって、私の周りにいた、才能がある人たちに声をかけて参加してもらったんです。みんな金銭的にもかなり厳しい状況の中で、「これからいろいろなることをやっていく中で、この仕事が第一歩になればいいな、だからみんなで全力を出そう」と、世に出る前のみんなが仲間に

なっていて一緒にゲームを作っていたんですね。

——まるでゲームでのエリカたちのようですね。エリカの仲間たちはどのようにして生み出されたのでしょうか。

もともとのキャラクター設定は、ブレインストーミング（※4）で日高君とディスカッションしていききました。キャラ設定もシナリオも、みんな友人みたいな状況の中でやっていたので、ブレイン会議がすごい楽しかったんです。メイン8人の女の子を作る時に、近藤君が描いてきたプロデューサーの女の子の人……ヤチヨさんですね。「これ男っぽいよね」って話が出て、「じゃあ実は男って設定でどうだろう」みたいな案もありました。夜になるとうっすらとアゴが青くなっている



「せがいのみなさん ありがとうー
わたしの デビューきよく
”きみは ホエホエむすめ”を
うたいまーす



ほしの イリュージョン



オキミナ ムスメ

とか、男湯を通らないといけないシーンでヤチヨさんだけ服脱いで、さらっと通って行くとか……。製品版では女性ですよ（笑）。——ご自身でお気に入りの女の子は？
ホシミちゃんですね。ちょっとクールな感じで、たまに何かがあると崩れたりするところが好きかな、と。

——エリカにモデルはいるのでしょうか？
特にないです。西園寺エリカの「西園寺」はとりあえずお金持ちっぽいというか、日本の華族の清華家（※5）が何かに関係しているようなイメージです。性格としては、アクがない、形の決まっていけない伸びしろのたくさんある無限の可能性があるような……。当時から「ガラスの仮面」みたいな漫画でよくあるパターンですね。アイドルなんだけど自我

（※2）映画監督。1983年にCMプロデューサーとしてデビュー。1986年に（有）リバートップを設立し、以降はテレビ・映画で活躍中。
（※3）超能力を得た中学生、イコちゃんが怪獣と戦う特撮コメディ。今で言うところのVシネマでリリースされた。
（※4）会議の参加者が自由奔放にアイデアを出し合い、相手のアイデアから連想することでたくさんのアイデアを生み出す発想法。略してブレイン。
（※5）旧華族の家格。五摂家に次ぐ上から2番目の家格。明治以前の華族とはこの家柄のことを指す。

が強力ではないかわいい子で、みんなのよりしろ的になるような、何となくほんわかした、物事にこだわらない子にしようと思いました。想像を超えるかわいらしさといえますか……。突然ホシミちゃんを殴ったりしてますからね。そういうのが生々しくなく、でもかわいいい雰囲気、こちらの想像を超えることをどんどんやってくれるような子として設定してます。演出といたらおかしいんですけど、それでもかわいい。悪意が一切ない部分での突飛さとかかわいさ。計算も一切していないナチュラルボーンな天然ですね。コマンド選択後のリアクションを考えるのが楽しくてしょうがなかったですね。もっとこういうことやろうとか。かわいい女の子がちょっと変なことをするのが大好きなんです（笑）。

主題歌「きみはホエホエむすめ」誕生秘話

——歌って踊ってアクションを解決していく、というのもすごい話ですよ。

——そういえば『アイドル八犬伝』を作る前に、セガの『マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー』（※6）を遊んでたいへん感銘を受けまして、「こんなゲームを作りたい」と、あの頃は思っていましたね。

——あのゲームが原点だったとは！ 主人公が踊って解決するあたりは確かに共通していますね。

でもオペラとかミュージカルもみんなそう

ですよ。歌の力が人の心を動かすってのは昔から定番であつたと思うんです。後はミハエル・バリシニコフの「ホワイトナイツ」（※7）という映画とか。そういう作品のインパクトからの影響はあつたと思います。

——それがエンディングに流れる伝説の歌「きみはホエホエむすめ」（※8）につながるのでしょうか？

お話の中で「人々を感動させる歌」と言っても、実際に歌の出来上がりを見ると結局チープな感じに見えてしまふんですよ。当時「アイドル伝説えり子」というアニメでもそういう惜しいところがあつて、いい歌を作ろうとがんばっても、いいものではなくなつたり、どこかで時代とずれていったりする。

——だからあえてギャグで？

当時、鈴木清順監督の「殺しの烙印」という映画が大好きで、この監督はずっと前衛でいるよなあ、とか思ってた。あれと比較するのも変なんですけれど、全然違うベクトルで「すごい」と言い切るものにしてしまえばいいんじゃないかと思ひまして、そこでかわいらしくてバカバカしくて、それを史上最高の歌詞だ、と言い切る演出でいくことにしました。歌の名前は、フレーズ的に全然訳がわからない、というのを狙ってポンと出そうとしまして。当時ちょうど赤塚不二夫さんの再ブームが来ていて、何となく「おそ松くん」に出てくるデカパン（※9）の「ホエホエ」というセリフが脱力感あつていいなと思っ

て、「きみはホエホエむすめ」にしたんです。

——デカパンのセリフが由来だったとは！ 歌はどれもかなり強烈ですよ。

「きみはホエホエむすめ」は河崎さんに作詞を頼みました。ご自身の名前や好きな人の名前をわざと歌詞につっこんだりしてますね。河崎さんの名前から「かわ」にみをまかせ「みのる」ゆめかつ」とか。円谷英二が好きだから「つぶら」なところが」とか。ほかの挿入歌は私の作詞です。

——登場人物のセリフもインパクト大ですよ。ね。「ありがとーワチキ」とか（笑）。

最初は、ここまでベタな感じではなかったんです。第1章と2章ぐらいまで作ったところで、クライアントから「インパクトが足りない、キャラクターの個性をもっと出してほしい」と言われまして。いちいち言われるのもイヤだったので、どんどん強調して徹底的にやっていったらオーケーが出やすくなったので、あとは歯止めがかららず、みんなそのままで行けたという感じです。

——黒幕の暗黒イロモノ大王（※10）はエリカとは別の意味で強烈でした。

とりあえず黒幕を出そうかと。それで「暗黒なんとか芸能大王」（※11）みたいなことを言っていたのですが、そのうち誰かが「正統派のアイドルとか芸能人とかをイロモノにしちゃう人はどうだろう？」「暗黒イロモノ大王」でいいんじゃないの？ と言ひまして。当時「イロモノ系アイドル」という言い方

（※6）1990年にメガドライブで登場したセガ製のアクションゲーム。アーケード版もあるが、ゲームの中身は全くの別内容。

（※7）バレエダンサーの主人公がソ連から亡命するものの、飛行機事故でソ連に戻ってしまう。ソ連を脱出する時、協力を嫌がる昔の恋人を説得するべく、「これが自由主義陣営で覚えた俺の踊りだ」と言って、主人公がすさまじいダンスを踊る。

（※8）『アイドル八犬伝』のメインテーマ。エンディングでは字幕風に歌詞が出るのだが、その内容のインパクトが話題に。

（※9）マンガ「おそ松くん」に登場する、年中デカイパンツ一枚で暮らす中年男。

（※10）芸能人をイロモノ芸人に変えてしまう恐ろしい人。

（※11）島本和彦のマンガ「炎の転校生」に登場するライバルキャラ・伊吹園次郎の技「必殺・暗黒流れ星」の「暗黒」という言葉が面白くて、大王の名前に使ったのかもしれませんが、と安藤氏は語る。

がちよこちよこと始めていて、河崎さんもアイドルの女の子を使ったりしていたから「河崎さんが使うとイロモノ系になっちゃったりするよね」みたいな冗談を話してまして（笑）。それで、イロモノ系を統括している芸能界のドンみたいな人がちょっかいをだしてくる設定にしたのですが、普通にやるといろいろと生々しくなるので、ここも突飛にすることになりました。だからデザインはみんなすごい燃えてましたよ。「もっとバカらしくしよう」とか「毛ずねはなきやダメだ」とか。それで暗黒イロモノ大王のまたがっているギャロップは、竹馬にもペニスケースにも見える設定なんです。「ペニスケースだと任天堂に通らないんじゃないか」という話になって、「後ろに竹があるように見せよう」「でも実はやつぱり馬はペニスケースで、竹は肛門に刺さってる」という裏設定はどうだ」とか。いや別になんの意味もないんですけどね（笑）。

スタッフフロールに込められた意味

——つらかった思い出はありますか？

実はシナリオを3分の1くらい削ってます。ほぼ完成に向かってたところで、システム上、シナリオを全部入れられないと言われて、エピソードをいくつか削らざるをえなくなりました。これには意気消沈しまして、「気持ちの整理がつかないので、しばらく仕事を中断する」とアシスタントに言い残して、

私が職場を放棄したんですよ。何をしに行っただかというところ、新宿でマイケル・ジャクソンの映画「ムーンウォーカー」を見に行ったんです。それを見て、「マイケルは映画を作ってる俺に見せてくれた。俺はゲームを作ってお客さんに遊んでもらおう」という気持ちになって、映画館を出た後は「いいや、ばんばん削っていいこう」と（笑）。

——やり残したことはありませんか？

出来上がったものがすべてです。じゃあ、すごい潤沢に資金があったらこういったゲームができたかといえそうですがでもないです。いろいろな偶然が重なって、その中でできることをみんなで作ろうという力が結集されてできたものですから、これはこれで完結したものだと思っています。

ただ、パッケージの絵がですね。全然違うところで作られて……。とにかく発売しなければいけないのと、もっと簡単に出してほしかったという意向がクライアント側にあった、でも私たちは私たちが思い入れがあったいいものを作ろうと粘ったりするものですか、早く取り上げたかったというフシもあったのでしょね。「宣伝やパッケージは俺たちプロに任せろ！」と言うから頼んだら……。任せろって言ってた人たちの絵が全然ダメじゃん（笑）。これはこれで味があつていいという話は頂けるのですが、私たちのにはイヤです、こんな絵で描かれちゃ（苦笑）。

——作り終えた時のお気持ちは？

ゲームを始めて3時間くらいでクリアできてしまうので、ゲームを遊んだ人に怒られる可能性がある、という気持ちはありました。面白いものを作ろうとがんばってはいったんだけど「空振りしてこんなものを出して……」と世間からバッシングを受けるかもしれない。だから私と私の周りの人間たちは責任を負う意味でも、なるべく本名を出そう、と話しました。会社と会社の契約の中で仕事をしている他のスタッフは匿名的なスタッフフロールにして、シナリオやイラストをやった人間だけが名前を出したんです。

——そんな事情があったとは……。

すごい心配だったんですが、発売直後の反響とかはよくわからないんです。制作者なのにソフトをもらえず自分で買ったくらいです（笑）。でもその後に中古市場で結構いい値段になったので、大丈夫だったみたいですよ。

プランナーが1人、プログラマーが1人、絵描きが1人、音楽が1人で、昔はゲームが作れました。その中で「こういったゲームを作りたい」とか「こういうのが面白いんだ」という個人の思惑が反映できた。ただそれも制作費があまりかからずに、ファミコンと名前がつくものがある程度売っていた時代のあだ花だったと思うんですけれど、だからこそできたというゲームが『アイドル八犬伝』に限らず、世の中にいっぱいあったと思います。

——続編の話などはなかったのでしょうか？

何度か「続編だろう」という話もあったのですが、ないまま今に至ります。今は権利関係の確認もとれています。当時は曖昧なままでしたからね。PC98用に作った『地球防衛少女イコちゃん UFO大作戦』が『アイドル八犬伝』の流れを發展させた延長線上で作れたと思っています。『くるみミラクル』とかはまたちよつと違つてきちゃいますからね。

最後に、プレイヤーをここまで夢中にさせた理由はどこにあるかと思いませんか？

これからゲーム業界で面白いことをしたいと思つていた人たち……私も含めてなんですけれど、みんな損得を度外視して、何とか自

分たちで面白いものを作つていこうという意志でした。チャンスを与えてもらつて、厳しい条件の中だけれど、自分たちでゲームを作れる。『アイドル八犬伝』というタイトルあるものの企画で、どういう面白いものを作ろうか？ キャラクターもみんな愛してましたからね。生み出されたエリカと仲間たちを、どれだけ盛り上げていけるか。そういった打ち合わせの時がすごく楽しかったですね。

ホントに素人で作つたようなものでしたから。業界慣れしてなくて、純粋な気持ちが強かつたんです。「こんなゲームがあつたら面白いよね」って、ファンの皆様は思うじや

安藤氏に『アイドル八犬伝』以降の作品についても語ってもらつた。
ありがトーワチキ！

『恋のサマーファンタジー』についても
お聞かせください。

あれはもともとの企画はAVメーカーのクリスタル映像さんからきたものなんです。『恋はミラクルストーリー』っていう、美里真理と麻宮淳子という2人のAVギャルのゲームを作つたら、それがそこそこ売れまして、その延長上で『アイドルを使ったデートシミュレーションゲームを作りたい』という話になって、それならバンダイビジュアルさんで売ろう、みたいな話になったんです。最初、雛形あきこならできると話だったんだけど、企画があがつて販売まで2年くらいかかるので、多分、その頃もう人気がええだろうという話になって（笑）。じゃあ誰にする？ って話になって、僕が選定を任せました。当時、広末涼

子と菅野美穂と奥菜恵をピックアップしまして。菅野美穂は水着にならないという話で、広末はまだ高知にいた。奥菜恵がもう映画（※12）に出てたんですけれど、まだそんなにメジャーではないものの4社ぐらいのCMに出ていて、菊池桃子のプロダクションが（菊池が）結婚して引退するから、奥菜恵を売り出しにかかると、2年後はたいぶ売れているだろうから、奥菜恵で行きましょう、という話になったんです。当時、『MOMO KO』（※13）かなんかのインタビューを見てたら、結構すつとんきょうなことをいろいろと答えてるんで、そんなキャラクターも入れて面白い感じにしよう。だからゲーム中ではアイドルらしくならぬアクションが多いですね。まあ結局は『アイドル八犬伝』と同じで、あんなかわいい子にこういうことさせたら面白いんじゃないかと、私の好みで作ってるだけなんです（笑）。あとは私が

奥菜恵に会えたらいいな、とか、プールの無理矢理ウオースライダーで怖がらせるとか、背中を押したいとか、水かけてギャーとか言わせたいとか思ってたんですが、撮影直前に『くるみミラクル』が押して押して、行ったことがバレルと大変なことになるので、行けなかつたんです。それが悔しくて悔しくて（笑）。でも、恵ちゃんは撮影現場でもいい子だとスタッフに大評判でしたよ。

——『くるみミラクル』も結構コアなファンがいっぱいいますよね。

「くるみ」はシナリオの分量がすごいんです。あれも2人で書いてるんですよ。アニメなら二十何話分くらいに相当するシナリオをゲームに突っ込んでるんですが、3カ月くらいで書いてますからね。最後の1カ月くらいで異常な量のシナリオを書いて……。しかも、分岐も含めて全部作ってますから。あの後しばらくゲームを作る気がなくなりましたね（笑）。

ないですか。何か好きな人たちが集まつて、盛り上がるじゃないですか。パカ話をしたり、こんなふうになつたら面白いよねとか、こんな映画を作りたいよねとか。そういった考えの延長上で、楽しいと思つたことをどんどん入れ込んでいった部分に共感していただけたのかなと思っています。

あとはヤケクソって言つたらおかしいんですけど、ホントに追い詰められた中で、これどうすればいいんだという窮地から出てきた開き直つた部分が、普通だったらありえない展開になつて、一部の熱狂的な方々の心に残つてもらえたのではないのでしょうか。

——ダウンロード販売などの方法もあるでしょうし、ゲームの歴史の中にまた『アイドル八犬伝』を見せてほしいなあと感じますね。本日はありがとうございました。



（※12）「バ★テ★オ PATIO」。奥菜恵の映画デビュー作。
（※13）学習研究社から出版されていたアイドル雑誌。

「Rom Cassette Disc In
NATSUME Vol.2」DISC1より
【アイドル八犬伝 全曲リスト】
★印のある曲は歌詞をブックレットに掲載

『アイドル八犬伝』の楽曲はもちろん、劇中で使われた歌詞が（未使用歌詞も!）ブックレットに網羅された、まさに「完全盤」である。

【収録内容】

01. 花の乙女の遁走曲（プロローグ）
02. きみはホエホエむすめ（オープニング）
03. きみはホエホエむすめ（ストーリー）
04. ザ・サイバー・ゴングショー
05. ズゲツとはヒューヒューよ
06. 平和な日本のテーマ
07. 瞑想するホシミ
08. 水族館・WATER LOUNGE
09. ★そんなあなたはラッコさん
10. 襲撃のチェストバスター
11. ぱにつく・ざ・エリカ
12. ★甘いココアでひと休み〜リズム〜ストーリー Ver
13. ★甘いココアでひと休み
14. 大王閣下降臨す
15. エリカの春よ来い
16. ★けんかをやめて
17. もののけ・じゃまつけ・とおせんぼ
18. ★エリカの手まり唄
19. イロモノ軍団のとおせんぼ
20. レッツ・ダンシング
21. ★銀座のフナ物語
22. ★わたしの彼はおすもうさん
23. SUMOジंकDEちゃんこ鍋
24. 暗黒色物軍団はつづくよ・どこまでも
25. てさぐりエリカ
26. エリカのエウレカ
27. おいらはイロモノ・へいへい
28. ふあんふあーれ
29. 戦いの挽歌
30. しんじついちろうのしんじつ
31. BAD END!! GAME OVER
32. ★きみはホエホエむすめ（エンディング）
33. 日常シークエンス（未使用曲）
34. カタストロフィー・地球（未使用曲）
35. 爆走ドラッグ野郎一番星（未使用曲）
36. みたいの!みたいの!エリカちゃん（未使用曲）



Rom Cassette Disc In
NATSUME Vol.2

■CD2枚組 ■クラリスディスク
■2012年4月28日 ■2940円（税込）

『アイドル八犬伝』『東風』『アバドックス』『KAGE』『ラッキーモンキー』『ダンジョン&マジック』『SCAT』（海外版『ファイナルミッション』）を収録。ジャケットはわれらがエリカちゃん（バッドエンド）が目印だ。

『アイドル八犬伝』と
魅惑のナツメ・サウンド

ナツメ作品の楽曲を集めたゲームサントラCD2タイトルが発売中だ。「Vol.1」には『ワイルドガンズ』作曲の岩月博之氏、「Vol.2」には『アイドル八犬伝』作曲の見里朝生氏への、各インタビューがブックレットに掲載されている。

Text = ジストリアス（フリーライター）



Rom Cassette Disc In
NATSUME Vol.1

■CD2枚組 ■クラリスディスク
■2012年2月25日 ■2940円（税込）

収録内容は『東方見聞録』『カオスワールド』『ドラゴンファイター』『ファイナルミッション』『ワイルドガンズ』『おさがせ!ペンギンBOY』『麻雀RPGドラドラ』『シャッターハンド』。表紙で睨みつけるブンロクがナイス。



美少女 ノベルゲーム 読解講座

美少女たちが次々と登場する、萌え系のアドベンチャーゲーム。
それは拒否反応、いや嫌悪感すら持つ人がいる一方で
熱狂的なファンをも抱える、好き嫌いが極端な存在です。

「しよせん、美少女たちとの現実離れした恋愛が続くだけでしょ？」
「ヌルくて非生産的で、ゲームとしては見るところはなさそう」
「萌え一辺倒しかないのはちょっと……」

苦手とする人、または触れたこともないという人が持つだろう
これらのイメージは、確かに当たっている部分もあります。

ですが、何事にも例外は存在します。
極上の小説にも、大作RPGにも匹敵する
プレイヤーの心をつかんで離さない物語や、
練り込まれたシステムを堪能できる作品が、
このジャンルにはしっかりと根付いているのです。

本特集では、美少女たちが前面に押し出された
萌え系のアドベンチャーゲームの中から、
決して萌えだけに頼らない、
骨太のシナリオやシステムを持った作品だけを取り上げます。

この特集があなたにとって、
萌えに彩られたゲームを読み解く一助となり、
新たな地平へ踏み出す第一歩となりますように。
ぜひとも色眼鏡を外して、しばしお付き合いください。

講座企画・監修
富島宏樹(フリーライター)





TITLE

シュタインズ・ゲート

SPEC

360

- Xbox 360
- MAGES. (5pb.)
- 2009年10月15日
- Platinum collection
: 2011年/3990円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

PSP

- プレイステーション・ポータブル
- 角川書店
- 2011年6月23日
- UMD版: 6090円(税込)
ダウンロード版: 3990円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

iOS

- iPhone、iPod touch および iPad 互換 iOS 5.0 以降が必要
- MAGES. (5pb.)
- 2011年8月25日
- 3000円(税込)
- 12才以上対象

iOS

- iPad 互換 iOS 5.0 以降が必要
- MAGES. (5pb.)
- 2011年8月25日
- HD版: 3000円(税込)
- 12才以上対象

Windows

- 日本語版 Windows XPhone/XPPPro (SP2以降) Windows Vista/7
- ※すべて32bitのみ対応
- 2010年8月26日
- Nitro The Best! Vol.5: 2011年/パッケージ版3990円(税込)
ダウンロード版3150円(税込)
- 15才以上対象

PS3

- プレイステーション3
- MAGES. (5pb.)
- 2012年5月24日
- 7140円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

Vita

- プレイステーションVita
- MAGES. (5pb.)
- 2013年3月14日
- カード版、ダウンロード版: 6090円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

Text=勝田 周(フリーライター)

口コミで売上を伸ばした 本格派SFアドベンチャー

門、扉、ドア……それは私有地と公有地を分かつもの。屋内と屋外を分かつもの。SF作家・ロバート・A・ハインラインの「夏への扉」で、主人公ダンの相棒・ピートがいつだって夏へと通じる扉を探しているように、タイムトラベル作品における扉や門は、時に現在と過去(や未来)を分かつものの象徴として描かれる。本作は、作曲家としても著名な志倉千代丸氏率いる5pb.(現・MAGES S.)と、PCゲームメーカー・ニトロプラスの共同制作による「科学ADV」シリーズの第二弾。とはいえ、第一弾『カオスヘッド』をプレイしていなくとも、本作の魅力が損なわれることはないので安心してほしい。

「ゲート」という単語がタイトルに含まれることから、本作が正統派を地で行くSFストーリーであることがおわかりいただけるだろう。シュタインはドイツ語で石という意味。本作では「運命石」というちよっぴり痛々しい意識がなされ、「シュタインズ・ゲート」で「運命石の扉」という意味になる。ドイツ語と英語をくつつけるなんてとんでもない!と思う方もいるかもしれないが、そこはそれ。われわれが日常的に使っているフリーターという言葉も英語とドイツ語の掛け合わせなのだから、実にさまつなことなのである。

さて、去る2009年10月。Xbox 360版発売直後の滑り出しは静かなものではあったが、発売から10日ほどがたつと、クリアしたプレイヤーたちによる称賛の声がインターネットで続出。同年12月には、通販サイトAmazonでレビューの9割近くが最高評価の「星5つ」で埋められるなど、アドベンチャーゲームとしては爆発的な盛り上がりを見せた。本作の売り上げを押し上げたのは、間違いなくこの口コミだ。では、そこまで多くのプレイヤーを引きつけた本作の魅力とは何か。もちろんストーリーだ。とはいえ、ストーリーそのものを語るとネタバレになってしまうのが、この手のゲームのつらいところ。ここではネタバレを極力廃しつつ、いかに本作のストーリー、およびその構成が優れているかを、外堀から埋めるように語ってみたいと思う。

まずはあらすじを紹介しよう。舞台は現代の秋葉原。主人公・岡部倫太郎(通称オカリン)は、自らを「狂気のマッドサイエンティスト・鳳凰院凶真」と名乗り、会話にネットスラングを多用する痛々しい大学生。秋葉原の一角に「未来ガジェット研究所」なるサークルを構えて、日々ヘンテコな発明にいそしんでいる。彼が親友の橋田至と発明した最新作「電話レンジ(仮)」は、携帯電話からアクセスすることで電子レンジを遠隔操作できるという、ただそれだけのガッカリ発明。彼らの発明はいつもこんなものばかりだ。そして、オカリンの幼なじみ・椎名まゆりは、そんな二人をいつもにこやかに見ている。にぎやかではないが、寂しくもない……そんなひそやかな毎日だ。ところが、天才少女・牧瀬紅莉栖との出会い、その死の目撃と不可思議な再会を経たオカリンは、彼女の協力で電話レンジ(仮)に改良を加え、

「俺は鳳凰院凶真。 世界中の秘密組織から狙われる、 狂気のマッドサイエンティストだ。 フーハハハ！」

過去へ跳べるタイムリープマシンを完成させてしまう。過去を変えてみたいという、抗いがたい好奇心。それが、彼に忘れられないひと夏の経験をもたらす……。

時間跳躍による歴史の改変、悪意のない好奇心がもたらす絶望。そして主人公は苦難を乗り越えて、精神的な自立と成長を果たす……。本作はタイムトラベルモノとして、「時をかける少女」を引き合いに出したくなるくらい、どこまでも真つすぐで正統派な作品だ。だが、ハードルを高くしている独自の要素や設定があるのも事実。そこが引っかかって、敬遠をしているプレイヤーもいるだろう。ここでは、そんな人たちの背中をそっと押すため、それらの「偏見（言い切った！）」を解消していきたいと思う。この記事を読んでくれて気になってくれたなら、対応ハードごと購入してでもプレイに踏み出してもらいたい！ ネットスラングで言うなら、船幽霊、最高ー！

**ネットスラングが痛々しい!?
でもネタじゃないんです**

「船幽霊って何だよ」と思った人がいることだろう。ここで言う船幽霊とは、日本各地で伝わる有名な怪談……ではなく「面白そうなゲームを

買う費用を捻出するために、鍋に作ってあるカレーを水で薄めて食費を浮かすような人」を指すネットスラング。鍋に水を入れる姿が、船にヒシヤクで水を入れる怪談の船幽霊の姿に掛けられているわけだ。

船幽霊という単語こそ出てこないが、本作にはこのように、ネット上でしか見られないスラングが頻繁に登場する。これは、本作が敬遠されてしまう理由のひとつだろう。だが、決して表層的なウケ狙いでやっているわけではない。こうしたネットスラングが表現しているものは、今日の秋葉原を好む、オタクやネットユーザーたちの姿の縮図なのだ。スラングの元ネタがわかる人はニヤニヤしながら楽しんでくれればいいし、仮にわからなくても、用語説明が付いているので、ついていけなくなることはない。「今どきのオタクやネットユーザー（の一部）を極端に表現すると、こんなものになるんだなあ」と軽いノリで流してもらえればいい。

作中で最もネットスラングを多用する問題児はダントツでオカリンだが、彼の言動はあくまで演技。さらに、演技をするようになった経緯も作中できちんと語られるので、あまり邪険にしないでほしい（笑）。ま

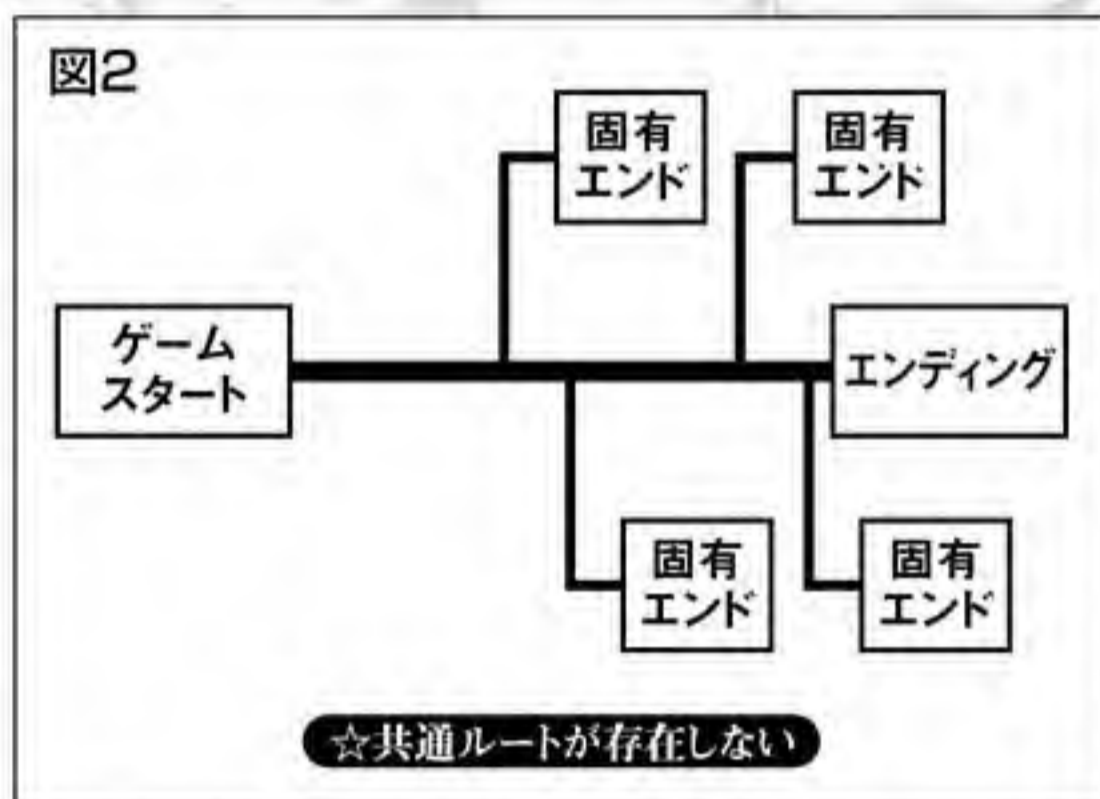
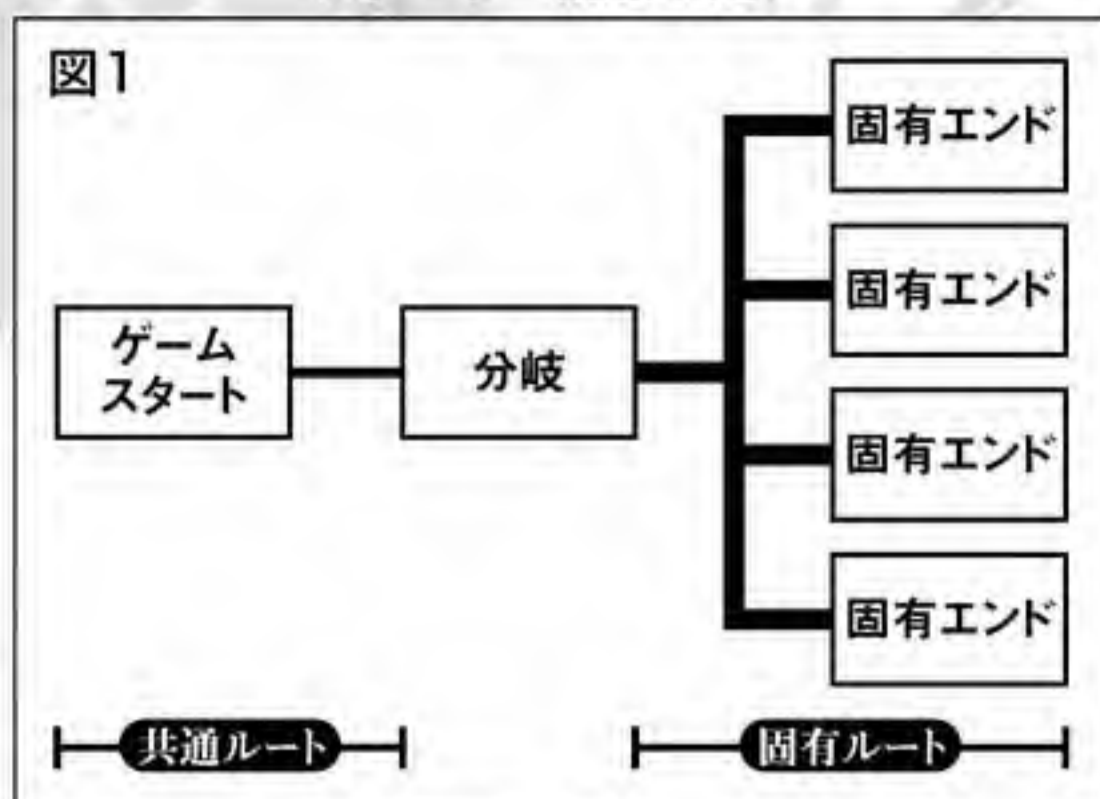
物語への没入を妨げない フォントリガーシステム

本作は選択肢がなく、携帯電話へのリアクションでストーリーが分岐する。誰からの着信に出るか、メールにどう返信するか……。特にメールは、どの単語について返信するかを選ぶようになっているので思案のしどころだ。また、携帯電話は3Dモデルで作られており、実際に手元の携帯電話を開いているかのような演出が秀逸。



人と話しながらメールを打つのはやめましょう!? 紅莉栖の反応が実にリアル

一般的なギャルゲーと『シュタインズ・ゲート』のストーリー構造の違い



た、物語後半になると彼は精神的に疲弊し、そんな演技をする余裕もなくなってくる。どうしてイタイ演技をするのか、それをしない本当の彼はどんな青年なのか、追い詰められているのに、演技で自分を強引に鼓舞する彼の心情は、いかばかりか――。親兄弟、友人、上司……、人は、接する相手によってごく自然に、仮面を付け替えるかのように態度を変える。これを心理学的にはペルソナ（ラテン語で仮面の意味）という。オカリンの厨二病は、このペルソナに近いものがある。彼の痛々しい言動は、その奥に隠された心情をおもん

ぱかるためのカギなのだ。

ギャルゲーとはひと味違う!? 芯の通ったストーリー構成

ここらで「でも、どうせよくあるギャルゲーなんですよ」という声が聞こえてきそうなので、本作のストーリー構成についても述べていこう。左に示した図1と図2を横目に見ながら読んでほしい。

まず図1で示しているのが、一般的なギャルゲーのストーリー構成だ。ゲームを始めて一定のところまでは、ほぼ一本道のストーリー（以下共通ルート）が続き、あるポイントに達

したところで、プレイヤーが選んだ選択肢に沿って、各ヒロインの物語（以下固有ルート）へと分岐していく。各固有ルートはそれぞれ独自の展開をし、互いに並び立つことができないパラレル的な結末を迎えることが多い。つまり、共通ルートに固有ルートの伏線を仕込むのは限度があり、物語が盛り上がるのはあくまで「固有ルートに入ってから以降」となってしまう危険性が浮かび上がってくるのだ。図1のように構成されているゲームは、共通ルートが中だるみしてしまったり、退屈さを感じてしまいう危険性を秘めている。もちろん、ブレイクスルーに成功しているゲームも、挙げれば枚挙にいとまがないことは付け加えておこう。

さて、本作のストーリー構成だが、これは図2のようになっている。1本の幹のようなメインストーリーがあり、そこに枝葉のように、固有ルートへの分岐が付随する形となっている。この構成の素晴らしいところは、物語の序盤からクライマックスへの伏線を仕込めるので、前述したような中だるみが発生しにくいことだ。シナリオを手がけた林直孝氏は、ストーリーを構築する際に『24』などの海外ドラマを意識したと語っており、事実、各章のクライマックス



LHCはゲーム中でも登場。人どころか機械にすら節操なく萌えるダルに思わず同感するカッコよさだ（笑）

独自の理論を地固めする現実とのクロスオーバー

作中には「SERN」という研究機関が登場するが、これは実在する「CERN（欧州原子核研究機構）」がモデル。CERNは「大型ハドロン衝突型加速器（Large Hadron Collider、略称LHC）」なる巨大な装置を全周27Kmもあるトンネルに設置し、素粒子を用いた小難しい実験を繰り返している研究機関。2010年には実験に成功したのだが、本作発売当時は失敗続きで「この度重なるトラブルは、逆向きの因果関係によって未来から阻止されているからだ」などと言い出す一幕もあった。現実の科学者たちもオカリンに負けず劣らず……である。ともあれ本作の世界観がもつリアリティはおわかりいただけるだろう。



では必ずストーリー的な盛り上がり
が訪れる。序盤から先が気になる展
開がめじる押して、SFモノが好き
な人なら、やめ時を見失うほどハマ
ること請け合いだ。特に、オカリン
が「とある理由」から血を吐くような
心情でタイムリープを繰り返す後半
の展開は圧巻で、たとえ美少女目当



タイムリープを繰り返す青年の物語の結末は……？
伏線がひとつに収束するクライマックスは必見

トンデモなんかじゃない！ 深い考察と現実とのリンク

次は、ジャンル名にもなっている
「科学」の名に恥じないタイムリープ
理論や、世界観設定についても語っ
ていこう。世界観にリアリティを持
たせるため、本作ではさまざまな試
みがなされている。前述したオカリ
ンたちの濃いやりとりもそのひとつ
だし、秋葉原に臨場感を出すため、
各企業との折衝を経て、ドン・キホ
ーテやアニメイトなどの実店舗が
多数登場したりもする。作中に登場

するタイムリープ理論もその例に漏
れない。タイムリープ、タイムトラ
ベル……表現は何でもいいが、少な
くとも今日、時間跳躍技術は実現し
ていない。だが、光速を超える速度
で移動することで、時の流れが過去
へと逆流する「光速理論」や、ブラ
ックホールの中に入り、光速以上の
速さでそこから脱出することで時の
流れをさかのぼる「ブラックホール
理論」など「こういう条件さえ整え
ば時間跳躍は可能」という理論はあ
る。本作のタイムリープ理論は、そ
れら11の理論に続く、第12の理論と
して作中で語られる。実在する理論
を根底に置いているので、フィクシ
ョンだとわかっていても、ごく自然
に受け入れることができるのだ。

好奇心で扉を開けば、 その向こうには名作が！

「99%の科学と、1%のファンタジ
ー」。そう制作スタッフが語るとおり、
あくまで現実の延長線上にある世界
として、本作の世界観はこのうえな
いリアリティを放っている。
「夏への扉」で寒さを嫌う猫のピー
トは、その向こうに夏があると信じ
て何度も扉を開き続けた。もし興味
を持ってもらえたなら、彼に負けな
いだけの好奇心でこの「扉」を開い
てほしい。そこには、運命に立ち向
かう青年の痛々しくも心に響く物語
が待っている。いっそ記憶をなくし
て、また一から楽しみたい……クリ
アしたとき、そう思える一作だ。

泣きゲーの大家が満を持して放つ 街と家族の壮大な物語

ギャルゲーのシナリオに感動を持ち込んだ者たち、それがPCゲームメーカーのKey。『Kanon』『AIR』は多くのプレイヤーを涙させ、アドベンチャーゲームの一角に「泣きゲー」と呼ばれる巨大勢力を生み出すきっかけとなった。そして先駆者たる彼らは2004年、メーカ13作目となる『CLANNAD』で自分たちのフィールドだった恋愛すらも軽々と飛び越え、家族愛を、そして街に住まう人間を丸ごと描くという新境地へたどり着く。その世界は圧倒的な広がりを持ち、家庭用ハードに次々と移植された実績は、だてではないと感じさせるものだ。物語の主人公となるのは、とある

事情から不良として振る舞う少年・岡崎朋也。いつものように遅刻して学校にたどり着いた彼は、桜の花びら舞う校門でひとりの少女・古河渚と出会った。

「この学校は好きですか？」

渚の問いかけに秘められた意味を知るのは、もう少し後のこと。ここから色を失っていた朋也の学園生活は動き出し、やがて多くの人たちによって日々は彩られていく。

と、まずはプロローグから触れてみたが、まず知ってほしいのはこの「多くの人たちによって」という言葉が、比喩でもなければ誇張でもないこと。本作では5人のメインヒロインはもちろんのこと、登場キャラクターのほとんどに専用エンディングが用意されているのだ。悪友の春原やその妹の芽衣、学生寮の管理人で

ある美佐枝さん、果ては学校の老教師の幸村先生に至るまで、である。また、それぞれの結末を見ることで入手できる「光の玉」の収集が、物語の全貌を知るためには必須。システマ的にも、ただの恋愛ストーリーにとどまっていない。

**騒がしくまぶしすぎる学園生活が
誰をもこの世界に引き込む**

『CLANNAD』の学園生活描写は一級品だ。不良ながらも積極的に他人へ介入する朋也は、学園内で渚をはじめさまざまな生徒と出会う。朋也に気兼ねなく話してくる数少ない友人の藤林杏、図書室でひとり読書する世間ずれした天才少女の一ノ瀬ことみ、手作りの彫刻を周囲に配り続けている伊吹風子、生徒会長を目指すケンカ最強の下級生・坂上智

**「もし、よろしければ……
あなたを……
あなたを、お連れしましょうか
この町の願いが叶う場所に」**



TITLE クラナド CLANNAD

SPEC

Windows

- 日本語版 Windows 2000/Me/XP/Vista/7
- 2004年4月28日
- メモリアルエディション 全年齢対象版: 2010年/ 6090円(税込)

PS2

- プレイステーション2
- インターチャネル
- 2006年2月23日
- ベスト版(ガンホー・ワークス): 2009年/ 3129円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

携帯

- i-mode / Yahoo!ケータイ
- プロトタイプ
- 2007年11月26日
- 初回1分割目: 400ポイント
- 以降2~8分割: 各100~150ポイント

PSP

- プレイステーション・ポータブル
- プロトタイプ
- 2008年5月29日
- 6090円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

360

- Xbox 360
- プロトタイプ
- ディスク版: 2008年8月28日/ 6720円
- ダウンロード版: 2010年4月6日/ 3990円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

PS3

- プレイステーション3
- プロトタイプ
- ディスク版: 2011年4月21日 6720円(税込)
- ダウンロード版: 2013年2月14日 5000円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

Text= 富島宏樹(フリーライター)



代。メインヒロイン5人とのやりとりは軽妙なギャグを多く含み、そのテンポの良さで、かなりの長さなのにもかかわらず一気に最後まで読み進めたい。サブキャラクターではあるが、春原の活躍(?)も見ものだろう。智代に蹴られ杏に辞書を投げつけられ風子に嫌われ、おまけに朋也からはお気に入りのカセットテープを上書き録音されたりとバラエティ豊かなイタズラを受けまくる始末。コメディリリーフとして立ち回る彼の姿は、いじめられすぎな気がしないでもないが楽しい学園生活には欠かせない。こんな友人がいた



その生徒が俺の存在に気づき、手を止めていた。



少女「お前、空いてない？」



杏「え？ ちゃんと『ごめん』で言ったでしょ？」



智代「そもそもおまえ自身、素行の悪い不良生徒のようだから。そうお咎めもないだろう」



春原「僕、岡崎サイボークと力を合わせて、生きていくよ…」

オーソドックスな恋愛モノの殻をかぶっているが、読み進めるごとに物語は変貌を遂げていく

大半のゲームにおける恋愛は、お互いの気持ちを通じて付き合い始め

**恋が成就すればすべて解決、
そんな簡単な結末では終わらない**

なら退屈な生活とは無縁だっただろうと思わせてくれること間違いなしだ。春原、お前本当ヘタレだけど輝いてるよ。ボンバヘッ！
ただ『Kanon』や『AIR』から続く修飾過多で少々ひねった言い回しは、面白いことは確かだが、これこそギャルゲーの文体という感じでクセがあるのも事実。1時間もプレイすれば物語に没入して文体は気にならなくなるのだが、苦手な人は何とかこの最初の一步だけは乗り越えてほしい。

る、あるいは結ばれたならそこでハッピーエンドとなり、それ以上の発展はない。だが、現実の恋愛はご存知のとおりまったく違う。二人だからこそ葛藤やすれ違いで新たな悩みは尽きず、けれど時に二人でいる幸せを心からかみ締められるものだ。ハッピーともバッドともつかないが、それを判断できるエンドマークが打たれる日など、二人が袂を分かつその日まで決して訪れないだろう。
ここからはネタバレに近づくためなるべくなら自分の目で確かめてほしいのだが、『CLANNAD』の物語は、決して凡百のハッピーエンドだけで終わりはしない。「俺たちは登り始める。長い、長い坂道を」とは、ゲーム中で見られる朋也のモノローグ。

グ。この言葉にこそ本作のテーマが集約されている。そう、物語は甘酸っぱい恋を過ぎて、さらなる先へと続いていくのだ。
ネット上ではよく「ギャルゲーにそこまで感情移入できるのってどうよ？」という軽い侮蔑を込めてか、『CLANNAD』は「人生」なんてフレーズを見かける。しかし、最後まで遊べばこの言葉を笑い飛ばしたりはできなくなるだろう。単なる恋愛モノにもコメディにも泣きゲーにも収まらず、すべてを内包するスケールの大きな物語。確かに、本作を無理矢理にでもカテゴライズしようとするなら「人生……かな？」と言いたくなるのも当然なのである。



TITLE

We/Are*

SPEC

PS2

- プレイステーション2
- KID
- 恋愛アドベンチャー
- 2006年7月27日
- BEST HIT セレクション：
2007年/2940円(税込)
- CERO B (12才以上対象)

Text=風のイオナ(FLOOR25)

KIDが倒産直前にリリースした PS2オリジナル作品

KIDといえばギャルゲー、ギャルゲーといえばKID。僕にエロゲーならぬ、ギャルゲーを遊ぶ楽しさを教えてくれたのは間違いなくKIDだった。それこそ、ドリキヤス末期は毎月KIDのゲームを買いあさり、部屋にこもっては意中の女性キャラの好感度を上げるために必死に選択肢を選んでいたのである。そんな多数プレイしてきたKIDゲームの中で、印象に残る1本が今回紹介する『We/Are*』だ。

本作は一見パソコンからの移植かと思われがちだが実はPS2オリジナル作品。同ジャンルにおいて多数の移植ゲームがあふれ返る中に埋もれた意欲作『We/Are*』のゲームが

もっと注目されていたらKIDの運命は……と本作を発表した数カ月後に倒産したKIDを思うと、いまだに涙なしには振り返ることができない1本でもある。

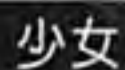
青い空と白い雲をバックに、制服を着た少女という開放的なイメージのパッケージ。そこから伝わるゲームの印象は「学園を舞台にした恋愛モノ」というのが正しい感覚だろう。正直なところ、自分が『We/Are*』に期待したのも、爽やかな恋愛モノだった。真夏の青空の下、海岸沿いで女の子と出会ってどろり濃厚ピーチ味ジュースやゲルルンジュースを飲んでみたり、とそんな甘い展開を思い描いていた。しかし、プレイ開始した瞬間からその予想は見事に裏切られることになる。

『We/Are*』の舞台は2026年の

戦時下の東京という、今よりほんの少しだけ未来。この時代、2009年に火星が小惑星と衝突し、公転軌道がずれて地球に大接近したことから、人々に超能力を持つものが出てきたという、SFの設定も盛り込まれている。戦争、超能力と来たらその先にはバトルや謎を解き明かす壮大なシナリオが待ってるかと思いきや、本作はそんな描写は一切ない。そういったSF的味付けはほんの付け合わせ程度にすぎず、あくまで戦時下に置かれた現状を受け入れる人々の日常を描いたラブコメである。

当たり前のことだけど、僕は戦争を経験していない世代だ。だから戦争の知識といえば、戦争をテーマにした映画、マンガ、ドキュメント作品などから得た知識でしかない。そういった作品から得るものは戦争の悲惨さだったり、二度と同じことを繰り返してはいけない、といった訴えがほとんどである。『We/Are*』には、そういったメッセージ色は全くなく、徹底して戦時中を生きる人々の日常の生活風景や、思考や行動、恋愛にスポットを当てた作品になっている。ふと戦時中であることすら忘れそうになるが、たまに起きる空襲警報が常に死と隣り合わせにいることを思い出させてくれる。

**「……それで私、
自分の未来を見ちゃったんだ……。
夏休み明けに徴兵されて、
そして二度と帰って来られないって未来を……」**



戦争が奪うのは人の命だけじゃなく、同時に人の心も奪っていく

で失っている。優弥が天を助けたこととて、天は自殺未遂に終わるのだが、この二人が同棲を始めることから芽生える恋愛感情が次第に大きくなるにつれて、悲壮感も大きくなるのが、プレイしていてつらい部分でもある。なぜなら、天は死ななかったことで軍へと徴兵され、その後帰ってこれないという運命を二人が知っているからである。

別のヒロインで幼なじみの、神明菊菜は戦時中の事故が原因で片足が不自由になってしまった女の子だ。その事故に巻き込まれた原因が主人公の優弥にあることから菊菜の母親との間に大きな確執が生まれてしまう。しかし、優弥の妹はこの事故によって他界している。誰が悪いわけ



1994

地址

……やわらかくてあったかくて大きいものが押し当てられ
て、しかも、ふわっと髪の毛のいい匂いがして、唇が間近に迫っ
て、**SHAGGY**って、舌くさっ!! /

ではない。そんなことはきつと皆わかっていいるのだらう。だからこそ、痛々しい。戦争が奪っていくのは人の命だけじゃなく、人の心さえも奪っていくのだということを物語の中から痛感させられる。

**超能力が使えるという設定を生かすか
殺すかという迷いが見え隠れする**

残念なのは、超能力が使えるという設定がほとんど生かされてないことだ。確かにラブコメである以上、あまり必要がないのは確かだが、だったら最初からその設定自体がなくてもよかったのでは？　と思ってしまふ。戦時下における恋愛ラブコメというだけで、十分シナリオに引かれるものを感じるし、何より超能力

というキーワードだけで若干B級のなにおいを感じてしまうので、かえってこの設定が損をしているという感もぬぐえない。どうせならもっと突き抜けるか、全くなくしてしまうかのどちらかを選択してほしかった。

基本は選択肢を選んでシナリオが分岐するオースドックスなギャルゲーで、攻略できるキャラは全部で6人。ひとりひとりのシナリオはそれほど長くなく、ヒロインとの短いひとときを切り取って見せてくれる、『WeAre』とはそんな作品。重厚長大ではないけど、特殊な環境下でのラブコメが堪能できる本作、自分にとっても記憶に残る1本、ぜひプレイしてみてほしい作品だ。

戦時下、さまざまな境遇に生きる女性たちとの
出会いが主人公を待ち受けている

ギャルゲー
小世界

某大作RPGがライバルハード移植時に新要素を追加してたたかれたが、正直「D.C.〜ダ・カーボ〜」の商法に慣れてると何とも思わない。「II」なんかPCからPS2移植時に攻略ヒロインが倍増、さらにPS2版をまたPCに移植しているくらいだし。



TITLE

CROSS + CHANNEL

SPEC

PS2

- プレイステーション2
- KID
- 学園青春アドベンチャー
- 2004年3月18日
- 2800コレクション: 2940円(税込)
- CERO 18才以上対象

PSP

- プレイステーション・ポータブル
- サイバーフロント
- 学園青春アドベンチャー
- 2010年2月25日
- BEST HIT セレクション: 2011年/2940円(税込)
- ダウンロード版: 2200円(税込)
- CERO D (17才以上対象)

360

- Xbox 360
- サイバーフロント
- 2011年4月14日
- 通常版: 7140円(税込)
- CERO D (17才以上対象)

Text= 富島宏樹(フリーライター)

繰り返されていく日常 その果てに物語の神が宿る

ループする日常。古くはケン・グリムウッドのSF小説「リプレイ」や、筒井康隆の「時をかける少女」、アニメ映画なら学園祭前日がいっまでも続く「うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー」などなど、メディアを問わず数多くの作品で使われてきたギミックだ。一定の時間にとどまり着くとすべてがリセットされて、何事もなかったかのように再び訪れる過ぎたはずの日々。一体世界に何が起きたのか、このメビウスの輪から脱出するすべはあるのか。違和感を覚えた主人公は物語の中で悩み、試行し、あきらめず、やがてすべての謎を解き明かしていく。繰り返しの途中で生まれた小さな違いを足

がかりに新たな展開が導き出される過程は高い緊張感を持ち、だからこそループを脱した時のカタルシスは計り知れない。

総じて「ループもの」と呼ばれるこのギミックはゲーム、とりわけ繰り返しのプレイでストーリーを読み込んでいくアドベンチャーゲームとの親和性がすこぶる高いものだ。破綻なくループする物語を成立させた『この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO』や『Never-the end of infinity』、そして最近だと今回の特集でも紹介している『シユタインズ・ゲート』が高い評価を得ていることから、それはわかるだろう。これらのタイトルに並び称される仕掛けを持った、ループもののノベルゲームの傑作として紹介したいのが、筆者の心の一本『CROSS+CHANNEL

『To all people』なのである。もととなったWindows版は、発売後にその卓越した物語によって口コミで人気を集め、プレイヤーを数多く増やしたという実力派の経歴を持っている。

明るく楽しい学園モノなんて 先入観はすぐ消える

本作のジャンルは「学園青春アドベンチャー」だ。実際、この定義自体に嘘偽りはない。簡単に物語を紹介すれば、それぞれ問題を抱えた放送部の男女8人がバラバラになった心のつながりを取り戻すため交流し、やがて夏休み最後の日に送信装置へメッセージを乗せて世界に思いを発信するストーリー、となるだろう。どういうわけか放送部員の8人以外は、ほかの生徒も先生も街の人間も

「こちら、 群青学園放送部 生きている人、 いますか？」

誰もいない世界。それでも彼ら、彼女らはそんな事実を忘れようとするかのように、至って普通の学園生活を送っていく。特に女子部員に対してセクハラざんまいな主人公・黒須太一のキャラクターは強烈で、異様な状況を忘れさせてくれるほど。さまざまな重力(と太一がゲーム中で表現している)で決してまくれ上がないスカートなど、PS2の表現規制すら逆手に取ったテキストは軽

ギャルゲー
小世界

PS3『WHITE ALBUM』も延期が続いたが、ドリームキャストで開発中止、PS2移植の噂から数年たつ『Lien～おわらないきみのうた～』に比べればものの数ではない。Xbox版『加奈～いもうと～』は正式に中止発表されたので、さすがにあきらめた。



冬子「なごやかに言われても……って、ちょっとどこ触ってんのよっ!?!」 /

何だ、これは。

妙洒脱。さわりとしては明るく楽しいコメディそのものだ。
だが、明るい中にも何かがおかしい。端々で見受けられる意味不明の言葉や設定、放送部員たちそれぞれの関係。8人しかいないはずの世界で太一の前にだけ現れる謎の少女・七香。徐々に積もっていく違和感の不穏にもその数を増し、そして物語は「明るく楽しい」などと2度と口が裂けても言えないような驚愕で突然の結末を何度も迎える。

一体何が起こったんだ!?

それが周回を繰り返す筆者の心によぎった偽らざる感情だった。そして読み進めて気づく。この物語は単なる恋愛モノなんかじゃない。納得できる結末はどこだ? この世界は何を隠しているんだ? 太一、お前は一体何者なんだ……!?

ここから怒涛の勢いで読み進めたことは言うまでもない。周回を重ねるごとにほどこけていく世界の謎。この感動は多くの言葉を費やすよりも、実際にプレイして体感してこそそのものだろう。だからこそ言う。この時点で本作に興味を持ったなら、ぜひともそれ以上の情報はシャットダウンしてゲームに望んでほしい。

ほかでは描けないループ その美しさは永遠に残る

これ以上に語るとネタバレに踏み込んでしまいそうなので、ここからは物語の構造について解説したい。本作でループする世界を抜け出すための鍵は放送部員、とりわけヒロインたちと太一自身が心に抱える問題を解決していくことにある。恋愛モノの至上命題はヒロインたちを深く理解すること。ここでループものの醍醐味である脱出への試行錯誤が、ゲームと濃密にリンクを果たしているのだ。学園青春アドベンチャーの体裁を取ったからこそ、いや取らなければ決して描くことのできなかったストーリー。ヒロインとの交流に

よって、そして明かされていく黒須太一という少年の過去や彼が抱える問題、本当の姿を隅々まで描写していくテキストによって、端々で覚えた違和感への答えが次々と提示され、物語が収束へ向かっていくさまはあまりにも美しい。まさしく本作は正しく恋愛モノであり、同時にループものなのである。
最後の最後まで物語を読み進めた後には、きつと幾重にも織り込まれた『CROSS+CHANNEL』というタイトルの意味に思いをはせたくなるだろう。今からだって決して遅くはない。ギャルゲーにしかできないストーリーテリングをぜひとも堪能してほしい。



呼びかけると、吹き巻く風に膜状になった黒髪が、大きくうねる。 /



美希「いや、胃が痛いというのは……だからつまり……精神的なひびで」 /



太一「じゃあ……遠くていいから、見ていきなよ。君は人間じゃないんだろうけどさ」 /



ボールを手に立ち上がる。 /

こう、イベントCGだけを見ると至って普通の萌え系アドベンチャーにしか見えないのだが



TITLE

乙女の事情

SPEC

PS2

- プレイステーション2
- Nine's fox
- 秘密ADV
- 2006年9月28日
- 通常版：6800円
- CERO B (12才以上対象)

Text=CHIEF(会社員)

**彼女たちが秘密にしている
意外な一面を知ってしまったら**

「異性との秘密の共有」。あんななんて甘美な響きだろう（はーと）。…なんて油断していると案外そうとも限らないらしい。人に秘密にするからには隠す理由があり、不用意に踏み込めば拒絶されるのは明らか。そんな秘密の事情を持つ彼女たちとの触れ合いを描いたのが『乙女の事情』だ。

彼女たちから時折垣間見えるいつもと違う一面に、疑問を持ちつつも「聞いてはいけないことなのかな」とむやみな詮索はせずに付き合うのもひとつの正解。だがあえて踏み込み、あるいは偶然に、知ってしまった秘密をすべて受け入れて支えていくのももちろん正解だろう。だから本作では両方の物語が全員に用意されて

いるのだ。それもただ視点を変えただけではなく、完全に別のシナリオとして。…ってこれかなりぜいたくな作りじゃないですか？

シナリオは王道の恋愛にコメディ調、部活にかける青春などさまざま。中でも二人の後輩のシナリオが個人的によくできてるなあと思う。まずかれんで清楚、学園のアイドル的存在である舞美。彼女の秘密を知ってしまった主人公に対する舞美の変貌にはドキリとした。実は不良少女、なんて単純な方向ではなく、生々しい変化に納得させられるのだ。そしてネジとかスプリングワッシャーを落としていく機械屋少女の紬。筆者も同じようなサークルに所属して、大会直前には54時間ぶっ続けて活動し、ハンダ付けしながら寝てた経験があるから痛いほどわかる。予算と

**「だからずっと秘密にしてたのに…!!
きら…嫌われたく、ないからっ!
知られたく、なかったのにっ…!!」**

か嫌な部員とか寡黙な活動風景とか大会前の閉塞感とか。ちよいとオーバーな部分もあるけれど、リアルに描かれているなあと思う。

ひとつのシナリオにかかる時間は順調なら2時間程度と遊びやすく、かわいらしくもいやらしさを感じさせない葉庭氏の絵と相まって、全体的に爽やかな本作はあまり恋愛ゲームを遊ばない人にもオススメしたい一品だ。



紬

「え……っ？」



舞美

「…心配してくれるのは嬉しいんですけど…私って、そんなに頼りなく見えるのかなあ…」



約2名ぶっとなでるがみんな常識人で、天然も無口もSF的な設定ももちろんないヒロインたち。丈の違うワンピースに上着を合わせる制服はちょっと斬新だけど、鉄壁なのでご安心？ 妙な色気を出さなくても十分に可愛いCGと立ち絵でまず一歩。プレイして彼女たちの内面や葉庭氏得意のデフォルメキャラを見ればさらに一歩と自然に好きになれる

ギャルゲー
小世界

PS『夏色剣術小町』とPS2『夏色小町〜一日千夏〜』は、よくどっちがどっちかわからなくなって困る。PS『キミにSteady』とPS2『ステディ×スタディ』ならまず誰も混同しないというのに、この違いは一体何だろうか。



TITLE

ゆめりあ

SPEC

PS2

- プレイステーション2
- バンダイナムコゲームス
- 3D恋愛アドベンチャー
- 2003年4月24日
- 6800円
- CERO B (12才以上対象)

Text=風のイオナ (FLOOR25)

『ゆめりあ』はギャルゲー？
いえいえナムコゲーです

「ナムコがギャルゲーを作った！」と話題になった『ゆめりあ』は確かにギャルゲーである。だが簡単にギャルゲーだと片付けられない魅力を持ったゲームでもある。その秘密は『ゆめりあ』がギャルゲーである以前にナムコゲーだからなのだ。

通常、ギャルゲーのキャラグラフィックは表情が変わる程度の2D表現が多いのだが、『ゆめりあ』ではふとしたしぐさや、会話に合わせて常にポーズが変動し、止まっているときでもヒロインの体が小さく揺れていたりと非常にリアルな3D表現へと変化した。『ゆめりあ』の登場はギャルゲー2・0への進化だったのだ。現実世界でのアドベンチャーパー

トはテキストを読み進めながら選択肢を選ぶことによって、攻略対象キャラへのルートが確定し、ストーリーが進んでいく。ここまでではよくあるギャルゲーと変わらないのだが、夢世界へ突入するとヒロインともどもSF衣装に衣替えし、襲いかかる敵との戦闘シーンに早変わり。だがこの戦闘シーン、ヒロインへのボディタッチ（しかも触れる場所を選択できる！）でパワーチャージすることができ、そのとき流れる主人公とヒロインの抱擁ムービーが、プレイヤー置いてけぼりの熱々モード。夢を見ていた現実世界でのバーチャルな恋愛気分から一気に第三者視点の現実へと引き戻してくれるのは制作スタッフの突き放しか配慮か。

攻略対象ヒロイン5人中3人が年下ロリキャラという偏った属性バラ

「ちょっと眠っても、すぐに。
……何かね、現実にはないような場所に
いきなりいて、幾何学的な形の化け物が
現れるの……」

ンスや、夢世界でのSFバトルなどは、そもそもギャルゲーを作ろうとすらしていないんじゃないかと思ってしまう突き抜けっぷり。そこには往年のナムコテイストを感じてしまうのが80年代を駆け抜けた正しいゲームマーの感覚なのかもしれない。

『ときメモ』、『To Heart』があつての『ゆめりあ』ではない。『ワンダールモモ』、『ワルキューレの伝説』があつての『ゆめりあ』なのだ。



非常にほのぼのした雰囲気と進展する現実世界でのアドベンチャーモードと、夢世界での戦闘シーンのギャップがたまらない。メインヒロインのみづきは、ストレートなヒロインで、直球ド真ん中の恋愛シナリオが楽しめる。しかし、ほか4人に恋愛感情を抱けない僕はおかしいんでしょうか？

ギャルゲー
小世界

『個人教授』と言われて映画を思い出すのは一般人、PSで発売されたアドベンチャーゲームを思い出すのはよく訓練されたギャルゲー好き。アーケードの脱衣麻雀を思い出した人は、今さら粗い実写映像に思いを馳せたりすればいいと思うよ？

すべての愛するクソツたれに
ささぐパンクな青春劇!

本作の内容をシンプルに語るなら、「バンド活動を通して描かれる青春群像劇」である。ただこれだけだと、最近話題になった某バンドアニメと同じに聞こえるが、本作の魅力は自分ひとりの力では変えようもない社会に中指を突き立ててやりたい! そんなプリミティブなパンク・スピリッツに彩られた内容にある。

本作の登場人物は、不幸な境遇にある人間ばかりだ。主人公は複雑な家庭環境で人生に諦念を抱く少年。ヒロインの3人も、メインの椎野きりりは両親がともに働かずバイトで家庭を支える極貧勤労少女。榎原紗理奈は重病を患い、行動が制限されている薄幸の令嬢だし、主人公の

姉的存在の石動千絵は両親の離婚問題で家庭は崩壊寸前という具合だ。ここだけを見ると、いわゆる「泣きゲー」的なウェットさを感じてしまうのだが、本作にはそんな感傷は存在しない。なぜなら彼女たちはパンクスだからだ。クソツたれな世の中に中指を立てて騒音を奏でる彼女たちは、自分の境遇や周囲に渦巻く怒りや悲しみを轟音とともに絶叫する。そして少しずつだが、自分たちの力で自らの存在意義を獲得し、未来を切り開いていく。そこには「泣きゲー」的な悲壮感は皆無だ。

悲嘆に暮れるだけの世の美少女ゲームたちを蹴散らしてしまうほどの破壊力で、主人公たちは青春時代を爆走していく。その姿はあまりにもまぶしく、各キャラ攻略後に開放されるトゥールルートでは、「いい大人」

になってしまったプレイヤーにほろ苦い感動をもたらすはずだ。それにしても、バンドにあこがれる人間のツボを絶妙についてくる本作の構成は見事の一言しかない。これは自身もロックバンド・milkubで活躍するプロデューサー・bamboo氏のパンク愛がなせる業であろう。本作のような、素晴らしくもクソツたれな作品を生み出した氏に、敬意を表したい。Fuck!!

「命をかけて
演奏します。
この、
くそツたれな
世界に、
精一杯の愛を
こめて。」



事の発端は、廃部が決定した第二文芸部の文化祭での出し物。最後に派手なことを、と即席バンドを結成したところ、なぜかバンドは人気沸騰! ついには受験目前の夏休みにオンボロ車に乗り込み、主人公たちは全国のライブハウスを巡る旅に出ることに



TITLE

キラ☆キラ ~Rock'n'Roll Show~

SPEC

PS2

- プレイステーション2
- プリンセスソフト
- 青春恋愛ロックンロールノベル
- 2009年2月26日
- 通常版: 6800円
- CERO C (15才以上対象)

iOS

- iPhone、iPod touch
および iPad 互換
iOS 5.0以降が必要
- 普 Jin
- 2009年11月20日
- 2200円(税込)
- 12才以上対象

Text=有田シュン(n3o)

ギャルゲー
小世界

PS2「高円寺女子サッカー」には、明らかにアルキメデス版「グラディウス」なソフトをめぐるイベントがあってレトロゲーマー歓喜。PS2「すいすいSweet」にあった恋愛の格言集めといい、スターフィッシュのサービス精神は一味違う。



TITLE

機神咆吼デモンベイン

SPEC

PS2

- プレイステーション2
- 角川書店
- 荒唐無稽スーパーロボットADV
- 2004年7月1日
- ベスト版：2006年4月27日
- 3800円（税込）
- CERO C（15才以上対象）

Text= 富島宏樹（フリーライター）

**巨大ロボットは好きですか？
ならば何も言わず戦い、燃えろ！**

クトゥルフ神話×巨大ロボット×美少女。それぞれ数万光年は離れた3者が奇跡的な融合を果たし、異様なまでの熱さを誇る勧善懲悪ヒーローものとして仕上げられた作品、それが『機神咆吼デモンベイン』。

最初にはっきり言えば、本作の登場キャラクターたちは恐ろしく濃い。こちらにマッドサイエンティストがいるかと思えばあちらで白い変身ヒーローが黒いライバルと激しくバトル、大財閥の執事はボクシングで魔術師と渡り合うし、そもそも主人公とヒロインからして魔術師十魔導書の精霊（ロリ系）というアルティメットすぎる組み合わせである。こんな連中がクトゥルフ神話ネタを大量

に盛り込んだ世界で、巨大ロボット同士の戦闘を高いテンションで繰り返すのだから、普通なら物語があっさり破綻してもおかしくない。

だが、要素の詰め込み具合に反して物語は単純明快。それは熱血ロボットアニメのお約束を踏襲したストーリーが、ゲームに一本筋を通してあるからだ。悪の秘密結社「ブラックロジ」を前に、気合と折れない心と愛の力で何度でも立ち上がる主人公・九郎の姿はまさしくヒーローのそれ。ベタすぎるととらえる向きもあるだろうが、この、後に『スパロボ』シリーズに参戦を果たしたことも納得の王道展開が最後まで息切れなく続く点はお見事。バトルシーンで挿入される迫力のメカニックスGや「ここから反撃！」というシーンで流れ出すテーマソングなど巧み

**「憎悪の空より来たりて——
正しき怒りを胸に——
我らは魔を断つ剣を執る！」**

な演出のおかげもあって、やめ時を失うほど物語へ没入させてくれる。

時に難解かつくどいとすら思えるテキスト、そして中二イズムに満ちた設定の数々が多少人を選ぶことは事実。だが、それを超えれば今どきそう見られないほど熱い物語が楽しめる。後にPCで発売された続編のノベル+3D格闘アクション『機神飛翔デモンベイン』とセットでのプレイもオススメだ。



私立探偵にして魔術師の大十字九郎、魔導書の精霊アル・アジフ、そしてアルの魔力で動く巨大ロボットのデモンベイン。3者は「魔を断つ刃」として街をおびやかす悪の秘密結社「ブラックロジ」に立ち向かう。3DCGの充実ぶりはそのロボットのアクションゲームを相手にしても、勝るとも劣らないほど

ギャルゲー
小世界

『機神咆吼デモンベイン』とやたら名前が似てる同ジャンルの作品としてPS2『天空断罪スケルターヘブン』なんてのも。こちらはゲーム発売後に登場したOVAが何というか……実写版『デビルマン』的に楽しめそうな怪作と化している。



TITLE

つよきす ~Mighty Heart~

SPEC

PS2

- プレイステーション2
- プリンセスソフト
- 強気っ娘攻略アドベンチャー
- 2006年5月25日
- プリンセスコレクション:
2006年/3129円(税込)
- CERO B (12才以上対象)

Text= 富島宏樹(フリーライター)

ツンデレだけじゃない! 怒涛のパロディこそが真骨頂

学園モノの恋愛アドベンチャーにおいて、日常生活の描写はゲームの出来を左右する。いくら後半に恋愛というビッグイベントがあろうと、そこまでの過程が平凡では気持ちも盛り上がりがないからだ。いきなり何も知らないヒロインに「好き」と言われるより、会話を重ねて性格も立場も把握した相手に告白をされるほうが、感情移入度は間違いに増す。

ヒロイン全員がツンデレというコンセプトを持つ『つよきす』は、何気ない日常描写が輝いている。この作品を包み込んでいるのはハイテンションな笑いだ。中でも会話中、機銃掃射のごとく放たれるパロディの嵐は必見。その元ネタは超大作から

レトロまでありのゲーム関連に始まり、純文学小説やコミック、アニメ、特撮、果ては時代劇や落語まで、あまりに幅広い。まさか『真・三國無双』や『ギルティギア』ネタをこんなところで見るとは……。

多量のネタが含まれた会話は、自然と登場キャラクターへの理解度を深めてくれる。感動やサプライズな展開に背を向け、ただひたすら楽しい日常を作り出すためだけに注ぎ込まれた職人芸的テキスト。それは決して当時の流行だったツンデレ属性だけに頼らず、本気のラブコメを作ろうとした気概の表れだった。だからこそ今、遊んでほしい作品なのである。



アニメとか2学期とかすら笑い飛ばしてくれそう
な、ハイテンションな学園生活が心地よい

「なんて言うと思ったか! 根性無しが」

講座の最後に

美少女キャラクターや萌えに頼らない、優れたシナリオや作り込みを持つタイトルがある。と今こそ伝えたい。そんな思いから生まれた今回の特集。

美少女キャラクターや萌えに拒絶反応を起こす人が多いのは承知です。本誌で美少女ノベルゲームを扱うことに疑問を持つ人もいるでしょう。

ですが今回掲載したタイトルたちは、どれも美少女キャラクター萌え関係なしにオススメできるもの。かつて『ときメモ』がゲームとしての面白さで評価されたように、触れればその魅力はきつと伝わります。外枠やジャンルにこだわらず、手を伸ばしてみてください。

引き続き、次ページからは家庭用美少女ゲームを多数手がけられたソフトハウスの特集をお届けします。(富島宏樹)

PCエンジン、PC-FX……そして開発のエキスパートへ

PCエンジンの時代から数多くの作品を手がけ、現在は萌え系&乙女系アドベンチャーゲームの開発で特に高い信頼を得ているディベロッパー、それがヒューネックス。かつてのジャンルを問わない作品群は、現在のタイトルに見られる快適そのもののインターフェイスはどんな信念から生まれたのか。今こそ、開発の魔術師に光を当てよう。

Interview=富島宏樹(フリーライター) 山本悠作(編集部)

[ソフトハウス特集]

開発の魔術師 ヒューネックス

HuneX

お答えいただいたのはこの方

ヒューネックス 開発部 部長 大沢知巳氏

今明かされる設立の秘密
親はNECではなくセガ?

大沢さんはもともとヒューマン所属だったとのことですが、最初の仕事は何でしたか?

大沢 メガCDで『バリアーム』です。『シルフィード』と同じ発売日だったこともあって、売上は大苦戦しましたけど(笑)。

山本編集長 僕遊びましたよ当時! ボスがすごく硬くて……(以下しばらく『バリアーム』トーク)

あの、『バリアーム』は下にコラム作りますので、本題に入っているですか?(汗)。ヒューマンの後、ヒューネックスまでの足取りは?

大沢 ヒューマンがゲームスクールをやっていたんですけど、そこでプログラムの講師をしました。その後一度はIT業界に行きましたが、当時の教え子かなりヒューネックスにいたんで、そのついでゲーム業界に戻ってきたんです。ヒューネックスが親会社から独立して1年目くらいの時期でしたね。

ヒューネックス設立の経緯とは、どのようなものなんですか?

大沢 もともとヒューネックスはヒューマンとNECホームエレクトロニクスの合併会社だったんですが、

実は集められた当初はヒューマンとセガの合併会社が作られる予定でした。新規事業部という位置付けでヒューマンで募集をかけて。それで、立ち上げの時期にヒューマンの社長から「セガと一緒にやるんだったら、NECのほうもやってくれ」と話があり、新規事業部を二分化したんです。その際のNEC組がヒューネックスになりました。セガ組のほうは、その後残念ながら立ち上がってません。

PCエンジンやPC-FXの開発担当タイトルの企画は、ヒューネックスさん側からでしたか?

大沢 企画はうちから出していました。昔はいい時代で「今期はこれぐらいの予算だから、この中でゲームを作ってくれ」みたいな枠組みがあり、その中で自由に企画提案させていたってました。ジャンルが多岐にわたってたのは、個々のプランナーのやりたい企画に大きく影響されていた結果です。

後半のほうは特にマニアックなタイトルを押さえていた『アニメフリーグ』シリーズも、企画はヒューネックスさんから?

大沢 うちからだったと思います。PC・FXを持つ層はやはりそちらを好む人たちが多かったので、ユーザー層に合わせた結果ですね。

はみだしコラム①

大沢氏の開発第一作
メガCD『バリアーム』の真相!

山本:「バリアーム」って、パワーアップすると自機がロボットに変形しますよね。パワーアップすると自機が大きくなって弾避けしづらくなる、というバランスで……。
大沢: 実は、変形すると見た目は大きくなりますが、当たり判定は変形前のままなんです。
山本: 当時ゲーム誌のレビューにも「当たり判定がデカくなる」って書いてあったのに!



——PC・FX『ファーストKiss☆物語』のミニゲームとして収録された『ヒューネックスファイターズ'98』や、PSの『ブルーブレイカーバースト』など、格闘ゲームもよく作られてましたね。

大沢 当時、このジャンルが好きなスタッフがいました。やはり2D格闘が主流な時代でしたので、うちでも作ってみたいねと、こっそり入れちゃったりしました(笑)。

——親会社から作ってほしいジャンルなどの指定はなかったんですか？

大沢 お任せでした。縛りがあるとしたらスケジュールとコストくらいで、後はもう自分たちで好きなものが作れる。恵まれてましたね。ただしハードに関してはPCエンジン、PC・FXにソフトを供給する会社でしたので、そこは一択でした。

——開発タイトルの中で、特に思い入れの深いタイトルは？

大沢 個人的で言うと、一番最初に開発した『マジクール』でしょうか。セガ組とNEC組に分かれた頃作っていたタイトルで。実は僕はセガ組だったので直接開発には関わってないんですけど、同じ部署内だったので、よく隣で大変そうだなって思いつながり見てました(笑)。

——制作現場が特に印象に残っているのか？

るのでしょいか？

大沢 そうですね。今とはちょっと違う、独特な制作現場でしたので。本当にゲームが作りたくて入ってきで、それでご飯を食べる間も惜しんでゲームを作っていた人たちがいました。本当にもう徹夜、徹夜で、週に1回か2回帰ったかなー、くらいの現場でした(笑)。その前向きなモチベーションというか、それは今にはちょっと少ないかもしれないです。情熱で突き進む、だから独特なゲームシステムも次々生まれたのかもしれない。ゲームもまだまだ発展途上だったので、やることなすこと何でも新しく、やればやっただけ面白くて新しいものが作れる、そんな感覚がありました。

ミドルウェアも自作する 開発へのこだわり

——ヒューネックスさんといえばPCからの移植作品を数多く手がけておられますが、特に思い入れのあるタイトルはありますか？

大沢 PS2『Fate/stay night (Reacts)』でしょうか。角川書店さんから声をかけていただき、オリジナルを作ったTYPE-MOONさんからは「PS2に持ってくるんだっから開発はヒューネックスじゃないと

移植させませんよ」ぐらいなことを

言っていた。うちも光栄なビッグライトルなんでせひ、と進めました。PS2に移植する際にPCと遜色ないようにと、TYPE-MOONさんのこだわりが強かったですね。

PCの『Fate/stay night』って、演出としてエフェクトがすごく多重にかけられているタイトルなんです。Photoshopでやるような画像の加工を、PC内でリアルタイムにかけているんです。PCだと比較的簡単なんです。PS2だとCPUと描画するチップが別物なんで非常に難しく、処理が重くなってしまう。簡単に言えばPCよりPS2のほうがスペックが低いんですね。それでも高速にやるためにどうしたらいいか、うちの中でも一番の技術を集結して苦心しました。いったん完成したROMをお見せしても、TYPE-MOONさんからは「ここをもう何フレームか早くしてもらいたい」と、フレーム単位での微調整指定が来たりしました。

——ご指名で開発依頼が来るとは、信頼度の高さがうかがえます。まさに現在はPS2を隅々まで使いこなされてますよね。

大沢 僕がヒューネックスに入った頃はひどかったですけどね。なんで

これしかできないんだ、ってくらい(笑)。当時、PS2をやらなきゃいけないけどやれる人がいない、みたいな状況で。会社としてはPS2タイトルをなんとかひとつやりきったけど、まだハードを深く触っていない時期でした。ヒューネックスに入ってから一番最初に言われたのは「まずミドルウェアを何とかしてくれ」でした。今はもう売られていないですが、外部から購入した3Dのミド

PC-FXで登場した恋愛育成RPG『ブルーブレイカー』。女の子が拗ねて言うことを聞かなかったりと斬新(1996年発売: NECホームエレクトロニクス)



RPG風恋愛格闘アドベンチャーの『ファイアーウーマン緋組』。物語のすべてが学園内で展開する点が特徴(1996年発売: NECホームエレクトロニクス)

ヒューネックス 主要開発タイトル

ヒューネックスはこれまでに200作近くを開発している。ほんの一部をピックアップするだけでも、そうそうたるタイトルが並ぶ。

1993	マジクール (PCエンジン)	2000	SIMPLE1500シリーズVol.36 THE 恋愛シミュレーション ～夏色セレブレーション～ (PS) トリコロールクライシス (ドリームキャスト)
1994	バステール2 (PCエンジン) ぼっふるメール (PCエンジン) Jリーグ トリメンダスサッカー'94 (PCエンジン)	2001	SIMPLE1500シリーズVol.71 THE 恋愛シミュレーション2 ～ふれあい～ (PS) LoveSongs アイドルがクラスメート (PS2) Angel Present (ドリームキャスト) SIMPLE2000シリーズ UltimateVol.1 ラブ★スマッシュ! (PS2)
1995	ファイブプロ女子 憧夢超女大戦 全女vsJWP (PCエンジン) フォーメーションサッカー95 della セリエA (PCエンジン) プライベート・アイ・ドル (PCエンジン) アニメフリークFX Vol.1～3 (PC-FX)	2002	Thread Colors ～さよならの向こう側～ (PS2) みずいろ (ドリームキャスト/PS2) 君が望む永遠 (ドリームキャスト)
1996	Go!Go! バーディーチャンス (PCエンジン) 女神天国II (PC-FX) BLUE BREAKER ～剣よりも微笑みを～ (PC-FX) ファイアーウーマン纏組 (PC-FX)	2003	ラブ★スマッシュ! 5 ～テニスロボの反乱～ (PS2) リブルのたまご (PS2) Wind -a breath of heart- (ドリームキャスト/PS2)
1997	アニメフリークFX Vol.4～6 (PC-FX) スパークリングフェザー (PC-FX) Piaキャロットへようこそ!! (PC-FX) BLUE BREAKER ～笑顔の約束～ (PS)	2004	LoveSongs ♪ ADV 双葉理保14歳 ～夏～ (PS2) LoveSongs ♪ ADV 双葉理保19歳 ～冬～ (PS2) 月は東に日は西に ～Operation Sanctuary～ (ドリームキャスト/PS2) バルドフォース エグゼ (ドリームキャスト)
1998	ファーストKiss☆物語 (PC-FX/PS) ファイアーウーマン纏組 (PS) BLUE BREAKER BURST ～微笑みを貴方と～ (PS) セブンスクロス (ドリームキャスト)	2005	家族計画 ～心の絆～ (PS2) ラムネ ～ガラスびんに映る海～ (PS2) デュエルセイヴァー デスティニー (PS2)
1999	エスピオネージュンツ (ドリームキャスト) 夏色セレブレーション (Windows) ファーストKiss☆物語 デスクトップアクセサリ集 第一章～第三章 (Windows)	2006	CLANNAD ～クラナド～ (PS2) 夜明け前より瑠璃色な -Brighter than dawning blue- (PS2) SIMPLE2500シリーズ Portable!! Vol.2 THE テニス (PSP) ピンキーストリート キラキラ☆ミュージックアワー (ニンテンドーDS)
		2007	Fate/stay night[Realta Nua] (PS2) ひぐらしのなく頃に 祭 (PS2) Vitamin X (PS2) ピンキーストリート キラキラ☆ミュージックナイト (ニンテンドーDS)
		2008	咎狗の血 True Blood (PS2) ソルフェージュ ～Sweet harmony～ (PSP) 乙女的恋革命ラブレボ!!DS (ニンテンドーDS)
		2009	Canvas3 ～淡色のパステル～ (PS2) LucianBee's RESURRECTION SUPERNOVA (PS2) (PW)ProjectWitch (PSP)

ルウェアがバグだらけで使い物にならなくて。ユーザーへのサポートも悪く、しかもバグが直らなかったんです。うちの開発タイトルで『ラブ★スマッシュ!』ってのがあったんですが、あれがもうどうしようもなかったんですね。

——確かに……ロードが相当長かった覚えがありますね。

大沢 あれは実はロードが長かったんじゃないんです。ロードは一瞬で終わってるんですよ。ただ処理落ちみたいなものが起きていて、専門的に言うとならぶライブラリのAPIにモデルを使えるよう初期化する関数があるんですが、それが全然返ってこないんです。購入したミドルウェアの担当者に来てもらっても直らなくて。結果、ユーザーさんにご迷惑をおかけしてしまいました。それで「ミドルウェアを自分で作るんで3カ月ください」と社長に直談判したんです。

——ご自分で作られたんですか!?

大沢 そうです。PS2のハードウェアをたたいてみてひととおり動かせるようにして。そこからですね。実はミドルウェアは2回作り直してるんですよ。1回目は2Dも3Dもやりたいんで汎用的なのを作ってたんですけど指示があって。それで十分なパフォーマンスが出なかったんで、

2回目で2Dに特化したもの、3Dに特化したものをそれぞれ作り、それをずっと使っていました。最近は統合しちゃいましたけど。今のヒューネックスの開発タイトルには、統合後の自社製ミドルウェアが使われています。なのでいろいろいじれるし、現場でできないことも、僕のほうで手空きの時間でプログラムを組んでみて「これを使って」みたいな感じにできるんです(笑)。

——大沢さんのミドルウェアあってこそこのヒューネックスなんですね。

大沢 今の人たちはほとんどアセンブラを組めないですから。たとえばPS2って内部処理的に、パイプラインが並行に2本動いてるんですよ。昔のミドルウェアだと1本1本命令を処理していたんですが、実は片方のパイプで演算した結果をもう一方のパイプで使うとか、先のものを処理しておいて前の結果だけを出すとか、組み合わせがある。それをパズルみたいに読まないとアセンブラが組めないし、満足なパフォーマンスが出ないんです。それができる人がほとんどいないので、僕が以前アセンブラをやった経験を生かしている感じですね。

——開発を担当された作品はどれもインターフェイス回りが非常に快適



香奈「ふふっ、どうですか？
美味しいですか？」

PC-FXの最後を飾った『ファースト Kiss☆物語』。ミニゲームとして収録された格闘ゲーム（下記参照）も話題になった

に感じますが、開発時に気をつけられている点がありますか？
大沢 やはりオペレーションがマウスからコントローラになるんで、ストレスは感じさせないよう心がけます。アドベンチャーといっても何度何度も繰り返し遊ぶので、お話に没頭してほしいんですよ。そこをローディングが長かったり、スキップが遅かったり、コンフィグがしょぼかったりするとお話に入る前にゲ



『ヒューネックスファイターズ'98』は今遊んでも熱くなれる、おまけ扱いがもったいない傑作2D格闘。ガードキャンセルまである凝りようだ

ームの部分で萎えてしまう。そこは開発会社のがんばり次第なところなんで、気を使っていますね。ゲームをやったときに感じる何か気持ちいい部分、たとえばアドベンチャーなら操作性、音ゲーならタイミングであるとかを、全部は難しいんですけど、絞って、気持ちよくするよう細心の注意は払っています。ゲームを楽しむ前に、面倒が重なってやめちゃう人も多いと思うんですよ。そこが残念

でしようがない。続けてもらって、楽しさを理解してもらえようようにしています。

——ところでヒューネックスさんは現在、乙女ゲームもかなり数多く手がけられてますが、やはり市場は男性向けと大きく違いますか？

大沢 全然違いますね。現在はギャルゲーのほうはいびる落ち着いて販売本数もそんなに伸びないんですけど、乙女ゲームはまだまだ右肩上がりです。お客さんもやはり男性と女性の差がありますね。わかりやすく言うと、女性のほうが財布のひもは固いんですけど、ブランド買いたいですよ。自分の気に入ったものがあると、それをとことん集める。でも一度その商品に傷がついてたりすると、もうそのブランドはいいやとなってしまう。割り切りがはっきりしてるんですね。あと、男性向けでも声優さんはもてはやされましたけど、女性向けはそれ以上です。アイドルを見るかのごとく、声優さんが出てくるものを買ったり。タイトル買いより、声優さん買いのほうが多いと思います。今はイベントとかもやってますし、差が如実に出てきていますね。

——今回、誌面で美少女アドベンチャーゲームを特集しているのですが、

これらのタイトルを食わず嫌いしている人もいますか？

大沢 そうですね……。やってみてもらえないかなとは思っています。アクションとかRPGとかに比べてゲーム性は確かに低いですが、じゃあストーリー性も低いかっていうと、むしろこっちのほうが上だと思えますから。例えるなら『FF』をやってお話が面白いねって言っているユーザーさんにこそ、逆にオススメしたいかなとは思っています。ひとりでめり込めるっていう点では、ほかのジャンルに負けていないと思います。うちに新卒でやってくる人なども、多くは友達にギャルゲーを薦められてたまたまやってみた、それが面白かったから、という人が多いです。食わず嫌いなんで、いろんなジャンルを遊んでみてください。

——では最後に、弊誌読者へのメッセージをお願いします。

大沢 特集を読んでみて、少しでも興味が持てそうでしたらまずはやってみてください。それと、ヒューネックスをぜひよろしくお願いします。昔のタイトルもいいのがいっぱいあります。最新作じゃなくても遊んでいただけると嬉しいです。

アドベンチャーゲーム名作選

Adventure Game Selections

今



Windows

白と黒の伝説
百鬼編

→54ページ

号



PSP

銃声とダイヤモンド

→56ページ



PS2

雨格子の館

→58ページ

の



DS

隠し絵ミステリー
リクとヨハン

～消えた2枚の絵～

→60ページ

7



DS

SIMPLE DS シリーズ Vol.41
THE 爆弾処理班

→62ページ



DS

ウィッシュルーム
天使の記憶

→64ページ

本



PS2

ルール オブ ローズ

→66ページ

このコーナーでは、2006年～2010年にかけて発行されたゲーム誌「GAMESIDE」に掲載した、ライターが実際に遊んで楽しめたゲームを紹介するレビューコーナー「ゲーム名作選」の中から、なるべく現行ハードでもプレイできるアドベンチャーゲームを7タイトル選りすぐり、再掲載しています。

紹介しているタイトルは、掲載当時の新作もあれば、レトロゲームの復刻配信も含まれています。そしていずれのレビューにも共通しているのは「今もなお、色あせない魅力がある名作」という評価です。

各レビュー記事は、今回の再録にあたり、配信情報や現行ハードへの移植情報・配信情報なども追記しています。

未体験のゲームをプレイできる環境がある方はぜひ、また見ぬ謎を解く楽しみに触れてみてはいかがでしょうか？

©1985 studio WING ©2009 Sony Computer Entertainment Inc. ©2006 FOG / NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
©fonfun corporation. All Rights Reserved. ©2008 TOMCAT SYSTEM ©2008 D3 PUBLISHER ©2007 Nintendo/CING
©2006 Sony Computer Entertainment Inc.

前衛的な絵と恐怖音が紡ぐ超能力バトル

白と黒の伝説 百鬼編

MSX黎明期の傑作伝奇アドベンチャー『白と黒の伝説』シリーズ。決して有名なシリーズではないが、その不思議な魅力に引かれ、同時にトラウマを植えつけられた者は多い。現在は1作目「百鬼編」が配信中だ。

Text= **VHS**
(フリーライター)



SPEC

- ☐ Windows プロジェクトEGG
- ☐ スタジオ WING
- ☐ 伝奇アドベンチャー
- ☐ 2002年5月17日配信開始
- ☐ 525円(税込)

発売時情報

- ☐ MSX
- ☐ 1985年

不思議な魅力を持った 伝奇アドベンチャーの祖

不思議な魅力を持ったゲームだ
と思う。漫画で言えば諸星大二郎、
小説で言えば荒俣宏や平井和正。
計算ではなく、言霊が降りてくる
感覚。そして独特の読後感。グラ
フィックがLINE & PAINT
で少しずつ描かれるのを待つ、そ
の時間も味わい深く、いとおしい。
誤字脱字も多い。だがそれすら魅
力的に思えてくる。そんな不思議
な魅力が、本作にはある。

今でこそ伝奇モノはゲーム・ラ
イトノベルを中心に地位を築いて
いるが、本作発売当時はそうした

ゲームなど皆無であり、かなり異
色だった。筆者は当時「MSXマ
ガジン」の記事を読むにとどまり、
実際にプレイしたのは復刻版だっ
たのだが、誌面に掲載された前衛
的なグラフィックとストーリーは
今でも強烈に覚えている。

『白と黒の伝説』とは神々の争い
の記録だという。愚かな人間は神
の怒りに触れ、怒りの神は「百鬼」
を、人間を守る神は「クリスタル
戦士」をそれぞれ何度も地球に送

序盤で出くわす精神病患者。怪奇と狂気が入
り混じる本作を象徴する場面である



異次元に突入した途端、前衛的な絵が続出！
独特の不安定感でトラウマになりました



り戦わせた。本作はその1エピソ
ードにすぎないのだ。

新聞記者のシラトリは精神病院
の火事の取材で百鬼と名乗る異常
患者に出会い、人生が変わってい
く。シラトリは新幹線ヒカリ号の
中で霊能者サギヒメらと出会う
が、百鬼の力でヒカリ号は異次元
空間へ。その中でシラトリはクリ
スタル戦士の力に覚醒し、百鬼と
戦い異次元からの脱出に成功する
が、その頃地上は地獄絵図となっ

瀕死のサギヒメ。自分のエネルギーを与えれば助かるかもしれない。しかしそれでは自分の命も…



一部には軽いジョークも。本作は兼業のPCシヨップ内で作られていたそうだが、その影響だろうか

ていたのだった……。最も印象に残っているのは終盤、瀕死のサギヒメを救うシーンだ。彼女を救うには自らの光のエネルギーを分け与えねばならない。だが与えすぎれば自分は死ぬ……。シーンとしてはお約束的な陳腐なもの。だが、本作の主人公は昨今のノベルゲームと異なり、勝手に行動しない。しかもこのシーンでは、通常のコマンド選択ではない、ある仕掛けが仕込まれている。どうすれば彼女を救えるの

だろうか？ この謎にヒントはない。答えを考え、決断をキーボードに打ち込んだとき、あなたは真実の愛を知るだろう。

コアな人気を誇ったソフトスタジオWING

本作が今でも楽しめる理由に快適な操作が挙げられる。昔のPCのアドベンチャーといえばキーボードで単語を打ち込んで言葉探しをさせられるものが多かった。だが本作はコマンド選択式で謎解きも易しく、魅力的なストーリーに誰でも触れられるのだ。一部文字入力があるが、それがかえって印象に残る演出となっており、これは特筆に値する点だ。

本作を生み出したソフトスタジオWINGは音楽にこだわるメーカーとしても知られる。本作ではBGMをタイマー制御の音楽テープで同期させるという凝りようで、EGG版はMP3でそれを疑似再現している。また、本作と同じ流れをくむ『波動の標的』のFM音源を駆使した狂ったBGMは一度

聴いておくことをオススメする。WINGはその後も『怨霊戦記』（PCエンジンの傑作『真怨霊戦記』もWING開発）などの伝奇モノを生み出しコアなファンを獲得、現在ではその多くがEGGにて配信されている。前述のBGMもEGG MUSICで配信されているので興味のある方は聴いてみるといいだろう。だが残念なことに本作の続編『輪廻転生編』と『アスカ編』は配信されていない。理由は不明だが、ついたたり……などと想像してしまう、そんな魅力（？）がWINGにはある。



もともとBGMはタイマー制御のテープで流された。EGG版はMP3を画面指示に従って再生するのだ

超能力のない人のためのサイキック・ヒント集

サイキックアドベンチャーである本作は超能力者でないプレイヤーは苦戦することもあるだろう。いくつかヒントを紹介しておく。

■公園で何をやる？

スナックで「公園に毎晩決まった時間に男が現れる」という話が……。

■化け物から何を拾う？

塔の鍵は何か？ またドッコケンは切り札なので持っておこう。

■寺の亡者はどこに？

X/Y軸が合うとメッセージに変化が！



ドッコケンを抜く呪文は周辺の壁に書かれた文字がヒントだ。「〇イ〇」



埋もれているのが惜しい
交渉アドベンチャー

ハード進化の恩恵を素直に受けるアクションゲームや一部のRPGとは違い、キャラの動きのキレやグラフィックの美しさへの依存度が低いテキストアドベンチャーはどうしても地味な存在になりがち。質の高い良作も埋もれてしまい、届くべき人に届いていないのでは？ そんな不安もよぎる。本作も、「魅力的なキャラクター」「深みのあるシナリオ」「独自のシステム」と、三要素が高いレベルで備わっている。アドベンチャー好きの同志なら、ぜひ手に取ってもらいたい一本だ。

言葉を武器に事件を解決！
交渉人を体感する新感覚アドベンチャー

銃声とダイヤモンド



プレイステーション・ポータブル
ソニー・コンピュータエンタテインメント
交渉アドベンチャーノベル 2009年6月18日
パッケージ版：4980円、ダウンロード版：3800円(税込) CERO B(12才以上対象)

Text=卯月 帖(フリーライター)



——犯罪が凶悪化し、立てこもりや誘拐が急増した東京。苦慮した警視庁は交渉専門のチームを実験的に設立する。警視庁刑事部捜査第一課交渉準備室、通称「ゼロ課」。このゼロ課に抜てきされた民間の交渉人・鬼塚陽一は、銃を手にした犯人と口先ひとつで交渉し、流血なき事件の解決を目指す……。



シナリオは全6章。コンビニ二内の立てこもり、元恋人による拉致事件、暴力団絡みの誘拐、バスジャック犯との対決……。バラバラに見えたこれらの事件は一本の線でつながり、最後には黒い闇が待ち受ける。

基本的にノベルパートはほぼ一本道で、事件の真相などを推理する要素はあるものの、前提条件が変わるような大きな分岐はない。最大の見せ場はやはり交渉パートだろう。これが非常にエキサイティング。繊細な会話の綱渡りに、のどもカラカラになる。

駆け引きの醍醐味
交渉は戦いだ！

交渉パートは、犯人と一对一の勝負。たとえば、「できれば、女性を解放してくれ」という鬼塚の言葉に犯人が「調子に乗るな！ 女は解放しない！」と拒絶する。そのとき、「○妥協する」「×食い下がる」と各ボタンに対応した選択肢が出るので、犯人の説得につながりそうな答えを



リアルタイムに進む交渉。ボタンに割り振られた選択肢を選んでいく



©2009 Sony Computer Entertainment Inc.

警視庁捜査一課

警視正 小山田信

ゼロ課を毛嫌いし、何かと妨害を行う。手柄は自分、失態は部下のせい。

警部 鯨岡集

小山田にゴマをする腰ぎんちゃく。鬼塚の邪魔に奔走するが、なぜか空回り気味。

交渉人 柚木俊介

鬼塚つぶしのために呼ばれたエリート交渉人。だまし討ちの汚い手を使う。

VS.

プロファイラー 中村啓介

米のシンクタンクから引き抜かれた民間人。その分析力には鬼塚も信頼を置く。

交渉人助手 神崎ひろみ

マル暴出身の女性刑事。鬼塚の軽口にもムキになって怒るが、根は素直。

交渉人 鬼塚陽一

NY市警で交渉術を学んだ後、帰国。会話で犯人とも信頼関係を築いていく。

警視庁刑事部ゼロ課



選ぶ……とこれだけ。実にシンプル。ただし、会話はリアルタイムに進むため、もたもたしていると選択肢は消えてしまう。しかも、どれも選ばないほうがいい場合もあってひと筋縄ではいかない。状況を察する能力が問われるのだ。犯人の性格によって説得手法もさまざま。冗談を言って和ませる、わざと挑発して本音を引き出す、あえて交渉を打ち切って焦らす。事前のプロファイリングに成功していれば、ある程度傾向はわかるが、完全な正解が示されるほど単純ではない。「あそこで妥協しとけばよかった」とか、「しまった、機嫌を取りすぎたか」とか、本物の会話のような緊張感。普段から口下手な私は、自分でプレイしながら鬼塚の機転とはったりに感心しきり。微妙な力学が働く心理戦は、スポーツや格闘技にも通じる。鬼塚はその戦いを勝ち抜いていく武器を持っていないヒーローだ。



ゼロ課の指揮官・片桐。新設のゼロ課を警視庁内の派閥争いから守る、頼れる上司だ。

犯人を挑発するような選択肢を選ぶと感情メーターが上昇。MAXになると交渉失敗



鬼塚 俺をナメるな。
中村 あなた



神崎 うしろめたいことがあるから、必死で隠そうとしている。

独特のグラフィックで描かれるキャラクター。名ゼリフ満載の会話シーンは大人の味

神崎ひろみ。最初は反りが合わないふたりだが、次第に信頼関係を築いていく様子が見どころだ。ゼロ課を目の敵にする捜査一課の横やりも入り、ドラマは章を追うごとに盛り上がっていく。

制作はツエナワークス、シナリオ監修と演出はサウンドノベル『街』の麻野一哉氏。07年にはほぼ同じスタッフで、探偵もののアドベンチャー『アナタヲユルサナイ』をリリースしているが、今回は交渉パートが入ったおかげで臨場感が高まりゲーム性も増した。全79個のエンディングリストをコンプリートする、歯応えたつぷりのやり込み要素もある。哀調を帯びたバンドネオンのBGMも印象的な、大人のための読むドラマ。言葉の弾丸が心をとらえる。

昔ながらの
正統派AVGを
愛する人に
オススメ!

PlayStation 2



アドベンチャーは死なず!
推理力がモノを言う
超正統派ミステリー

雨格子の館

日本一ソフトウェア=シミュレーションRPG、というイメージを持っている人は多いはず。そんな既成概念をいい意味で覆す、激シブ本格派アドベンチャーゲームだ。

Text= 勝田 周 (フリーライター)

解決したくばメモを取れ!?
古式ゆかしい推理モノ

本作は、PSP版の発売も記憶に新しい正統派探偵モノアドベンチャーゲーム『ミッシングパーツ』を作り出したフォグと、都市伝説を題材にした『流行り神』を手がけた日本一ソフトウェアが手を組んで開発されたアドベンチャーゲームだ。携帯電話でソーシャルゲームが気軽に楽しめて、スマホだとさらに携帯ゲーム機もかくやの

ゲームアプリなどが躍る今日では、本作は不親切なゲームだと感じる人もいるかもしれない。なにしろ、筆者は別途メモ帳を用意して、手がかりらしき情報をメモしながら遊んだからだ。そんな面倒くさいって? いえいえ、そういう古式ゆかしいゲームもいいものですよ。

いわゆるひとつの
犯人はこの中にいる“!”

物語は不運体質でビビリの主人

PS2

プレイステーション2

日本一ソフトウェア

本格派推理アドベンチャー

2007年3月8日

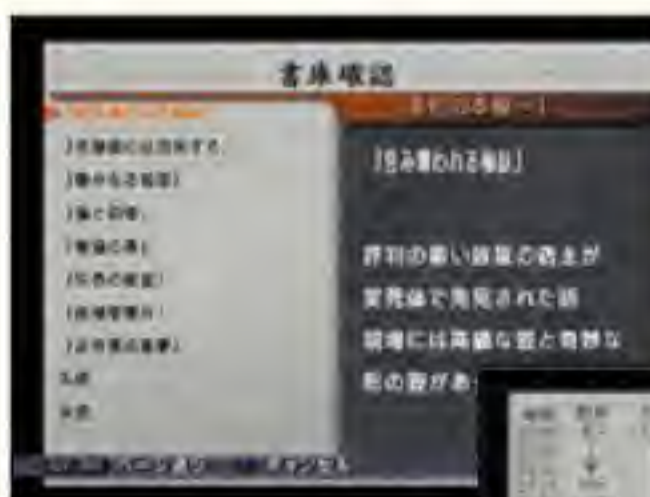
The Best Price版: 2,640円(税込)

CERO B (12才以上対象)

公・一柳和が、ドライブの途中で台風に見舞われ、山奥の洋館に迷い込むことで幕を開ける。そこは、役者たちが映画撮影のために集まったロケ地でもあった。台風による土砂崩れで、館に閉じ込められた和たちは、そこで何らかの意図が込められているであろう、見立て殺人事件に巻き込まれる……というのが大まかな流れだ。犯人さえ明らかになれば、少しは安心して台風を過ぎ去るのを待てるはず——後ろ向きに前向きなビビり青年と、犯人の知恵比べが始まる!

物語の舞台となる洋館は、ミステリー小説という「クロード・サークル(外界から閉ざされた環境)」。和たちは洋館を出て逃げることはできず、それは同時に、殺人犯が洋館の外から来た第三者ではないということも意味する。クロード・サークルとは、「犯

書庫にこもって小説を読み、見立てに使用される作品を特定。間違えると、当然犠牲者が出てしまう



犯人を問い詰めるときに重要な武器になるアリバイ表。Excelのファイルのように編集ができる



人は読者(プレイヤー)が推理できうる範囲での人物である”という暗黙のメッセージなのだ。プレイヤーが最初にやるべきことは、まず犯人の見立てを読み、殺人を食い止めること。見立てには、作中に登場する文豪の推理小説が使われているので、書斎で念入りに



推理が遅れば遅れるほど、犠牲者が増えていく。犯人の凶刃を一刻でも早く食い止めよう



立ち絵を駆使しまくったステキ会話シーン。これからのAVGのスタンダードになってほしい

調べ、どの作品が見立てのモチーフなのかを見破ろう。そうすれば、次の凶行に使われる凶器や小道具が見えてくるので、それらを隠してしまえば、犯行を妨害することができるというわけだ。同時に、次に狙われているであろう人物に危険を知らせることもできる。和に対する信頼度が低いと信じてくれないこともあるが、それならそれで、徹夜して部屋の前で見張ることができると、次善の策も次々に取れるのが楽しい。だがもちろん、これだけでは事件は解決しない。犯人は誰なのか、動機は

**あの手この手で見せます！
凝りに凝った演出は必見**

バストアップのキャラとの会話シーンが基本で、ここぞというときにイベントビジュアルが入る……アドベンチャーゲームにそんなイメージを持っている人もいるか

何なのか、見立てに推理小説が使われる理由は……疑問は山ほど残っている。目先に迫りつつある凶刃を退けながら、大局を見て真犯人を推理していこう。誰が信用できて、誰が怪しいのか……？ いやはや、探偵役も楽じゃない。

もしれないが、本作は『ミッシングパーツ』で培われた会話シーンの演出が遺憾なく発揮されている。キャラクターの全身グラフィックが用意されているので（※いわゆる美少女ゲームでは、グラフィック自体がバストアップだったりする）、大小を付けて表示して遠近感を表現したり、上半身と背景のイスを組み合わせて座っているように見せたりと、本作の会話

シーンは演出に華がある。背景は3Dモデリングなので、驚いて上を見上げるなど、テンポを損なわない範囲でカメラワークを使った演出が入るのもニクイ。前述のとおりフラグ管理が複雑であるからか、多少アレなところもあったりもするけど、ご愛嬌。これは制作スタッフの熱意が伝わってくる良作というものですよ。一緒にビビリ探偵、してみませんか？



「一柳和」シリーズ三作品
プレイステーション・ポータブルで発売中！
ダウンロード版はPS Vitaでもプレイ可能だ。

雨格子の館 PORTABLE 一柳和、最初の受難

■UMD版：5229円（税込）／ダウンロード版：3800円（税込）
© 2007-2009 FOG/NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

奈落の城 PORTABLE 一柳和、2度目の受難

■UMD版：5229円（税込）／ダウンロード版：3800円（税込）
© 2008-2009 FOG/NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

氷の墓標 一柳和、3度目の受難

■UMD版：6090円（税込）／ダウンロード版：4800円（税込）
© 2010 FOG / Nippon Ichi Software, Inc.

隠し絵ファン
新米探偵ファン
オススメ!



見つけ出す快感！
すべての答えは必ず
絵の中に隠されている!!

隠し絵ミステリー リクとヨハン ～消えた2枚の絵～

19世紀ヨーロッパ風の街を舞台にした探偵ストーリーと、指定された物や文字を探す隠し絵パズル。2つの要素が絡み合うDSならではのパズル系アドベンチャー。

Text=卯月 鮎 (フリーライター)

探してタッチするだけ
直観的な隠し絵パズル

近年、アドベンチャー界に新風を巻き起こしたタイトルといえは『レイトン教授』シリーズだろう。「頭の体操」を題材にしたゲーム、そんな先入観を壊すような、興味をそそられるストーリーと上質な雰囲気。どちらが脇に回るでもなく、探偵ストーリーと、それとは異質なパズル・クイズの融合が高いレベルで果たされたのが大き

い。今回紹介する『リクとヨハン』も、同様の魅力を持ったタイトル。隠し絵をクリアしていく小さなカタルシスの連続が、事件の謎を解き明かす大きなカタルシスへとつながる。そんな構成がプレイヤーを引っ張る。

隠し絵単体でも熱中度はかなり高い。一見ただの木立のはずがよく見ると鹿の姿が！ 窓の棧かと思いきや「H」の文字!? 制限時間内にお題の物を画面の中から探し出し、タッチするだけの簡単な

DS

□ニンテンドーDS
□fonfun
□隠し絵ミステリー
□2008年7月3日
□4800円(税込) □CERO A (全年齢対象)

ルールだが、「やられた! こんなところにあつたのか!!」と悔しくなる問題も多い。「隠し絵」と言っても、だまし絵のようなパターンや、たくさんの雑貨の中から目的の品を探すパターン、大量の人影や鳥をひとつ残さずタッチしていくパターンなどがある。問題は数は200問程度となかなかのボリューム。背景の種類が限られているため、ゲーム後半は若干マンネリ感が出るが、この手のパズルが好きの人にとっては、「待ってました!」という感じだろう。

新米とふまじめ 2人の探偵がドラマを作る

そして、もうひとつの魅力がストーリーとキャラクターたち。
——田舎から出てきた16歳の少年リクは、ラスファリア共和国の首都アルトンの駅に着いて胸をと

きめかせていた。「いろいろ学んで早く一人前の探偵と呼ばれるようにがんばらなくちゃ! よーし! 今日からバリバリ人助けするぞー」。だが、リクが身を寄せることになった探偵事務所の所長ヨハンは、無類の女好きでナンパしてばかりのダメダメ探偵。この

隠し絵に
挑戦!

コンパスとニンジンはどこ?



※答えは次のページ欄外にて



人のもとにいていいのか？
美術館で起きた絵画の盗難と、公園で発生した殺人。一見別々の事件がリンクして、やがてひとつの真実が浮かび上がる。基本的に一本道で推理や謎解きの要素はないが、爽やかな笑顔と真つすぐな心を持つ新米探偵のリクと、チャラチャラしているダメ男に見えて実は……というヨハンのやりとりは実にハートフルだ。

発売元の f o n f u n も開発元

のウィルアークも、DSではそれほどなじみがないが、全体的に丁寧に作られていて、手触りも上品。街のあちこちに隠された問題集めや、イベント達成率、多彩な各種トロフィーのコンプリートなど、やり込み要素も充実している。

DSから生まれた脳トレ・パズル系アドベンチャーは、今後新たなジャンルとしてさらなる広がりを見せそうだ。



現在地 ▶▶▶ ミスクレッタ

グラニール通りから少し奥まった場所にある雑貨屋。他ではあまり見られない特殊な品々を揃えているのが特徴。店内はあまり広くないが店主であるアンナの意向で可能な限りの商品を置いている。

移動



舞台となる大都市アルトン。にぎやかな通り、美しい公園、謎めいた美術館と、施設も豊富。各ポイントのテキスト情報は充実していて一見の価値あり。本筋と関係ない期間限定イベントや連続イベントも隠されている

爆弾処理
好きな人に
オススメ!



待っているのは
破格の報酬。その命を
懸けて爆弾を解除せよ!

SIMPLE DSシリーズVol.41 THE 爆弾処理班

パズル要素の強い爆弾解除パートだけでなく、芯の通ったストーリーも楽しめるシンプルシリーズとは言えっ
かりとしたアドベンチャーゲームだ。

Text=鳥辺野九(フリーライター)

赤か、それとも青か。
失敗は即ゲームオーバー!!

絡み合うコード。減り続けるカ
ウントダウン。爆弾は静かに目覚
めの時を待っている。切断するの
は赤か、青か。みなさんもそんな
命懸けの選択を迫られたこと、一
度や二度あるでしょう。

少年時代。ドライバーを手に入
れた僕は、目に入ったネジという
ネジを回しまくったものだ。目覚
まし時計のネジを回し、慎重に裏

ぶたを外し、コードが伸びる怪し
げな小箱を見つける。ざわわとう
なじの毛が逆立った。もはや気分
は大好きなスパイ映画の爆弾を解
除する主人公だ。

爆弾処理ゲームといえば、まず
『鈴木爆発』を思い浮かべるだろ
う。『街』にも赤か青かコード切
断の選択を迫るシーンがあった。
しかしDSならではのタッチペン
を使った直感的な操作は、直接こ
の手で爆弾に触れているような病
みつきになる緊張感がある。「ざ

DS

- ニンテンドーDS
- デイリースリー・パブリッシャー
- 爆弾処理アドベンチャー
- 2008年7月10日
- 2800円(税込)
- CERO A (全年齢対象)

わわ」レベルの話じゃない。「ざ
わ…ざわ…」レベルだ。みなさん
もそんな「ざわ…ざわ…」レベル
の緊張感を味わった事、二度や三
度あるでしょう。え、ない?

プレイヤーは民間軍事会社「ボ
ムバスター」の仲間たちと、蒸気
機関車、豪華カジノ客船、常温核
融合搭載エンジン飛行機など、さ
まざまなシチュエーションで爆弾
解除の任にあたる。そんなスリリ
ングな爆弾解除パートがこのゲー
ムのメインディッシュと言える
が、爆弾発見に至るまでのアドベ
ンチャーパートも、日常生活で役
立つ緊急事態回避豆知識が満載で
読み物としても十分に楽しめる。
これで、ふと目が覚めたら砂漠で
遭難していたり、脱獄不可能と言
われる刑務所に無実の罪で投獄さ
れてももう安心だ。やっててよか
った『爆弾処理班』!



強化ドッグのX線照
射装置でカバーに隠
れた見えない爆弾の
配線を透視

間違った配線を切断
すれば即ゲームオー
バー。このスリルが
クセになる



X線照射装置



時限爆弾や仕掛け爆弾は、組み立てた
人間の目的や性格にもよるけど、

通信担当で性格キツ
メのアボ口嬢がサポ
ート。容赦ないツッ
コミが魅力

図解 強化ドッグロ3

強化鼻

あらゆる火薬爆薬の匂いをキャッチ

強化目

X線照射装置内蔵で何でもお見通し

バックパック

爆弾解除道具のほか薬ようかんも入る

強化口

ちょっと舌足らずだがしゃべれるぞ

強化お腹

柔らかくナデナデされるのが大好き



ドラマチックな物語を 彩るのはもう一匹の主人公！

SF小説で特殊な世界設定を効率よく説明する技法がある。聞き慣れない造語をほとんど解説もなしにぶち込み、読者を物語の環境に放り出してしまう方法だ。読者はわずかな手がかりをもとに自力で解釈するしかなく、造語が持つ漠然とした世界観を植え付けられ、長ったらしい文章による説明よりも感覚的に理解できるのだ。「強化ドッグ」という造語から何を想像するだろうか。文字どおりに知能を大幅に「強化」した軍用

「犬」だ。そのたったひとつの単語でプレイヤーはこの世界の技術レベルと世界情勢を把握できる。しかも強化ドッグは愛嬌たっぷりのキャラクターで、プレイヤーの心をつちり捕らえて離さないという役割も持っている。油断していると僕のようにがつつり持っていかれてしまうぞ。

このゲームのうまさにはまさにそこにある。システムのメインは爆弾処理そのものだが、それを引き立てるのがプログラムのにもハード的にも制約を受けない部分、つまり想像力の部分だ。制作者側とプレイヤー側との想像力が力チリ

と音を立てて合わさったとき、イメージの世界は色鮮やかに構築されて物語はプレイヤーを巻き込んで最終局面までノンストップで疾走する。愛すべき強化ドッグはプレイヤー側と制作者側の共通イメージの架け橋となる存在だ。そして強化ドッグとの間に築かれた友情と信頼が、最後の最後にとんでもない爆弾となってプレイヤーに決断を迫る。ゲームへの感情移入度が高ければ高いほどこの爆弾の破壊力は増すのだ。

でも大丈夫。プレイヤーのパートナーは強化ドッグだけじゃない。命を懸けて爆弾テロと戦ってくれる仲間たちがいる。決してひとりぼっちではない。爆発1分前、絶体絶命の時でも信じ合える仲間がいるのだ。

「赤か、青か。キミはどっちの色が好きだ?」「わたしはどちらかと言うと黄色が好きです」
いやいや、違うって。



映画好きな人に
オススメ!



DSの先進性と往年の
スタイルを集約した
“触れる”アドベンチャー

ウィッシュルーム 天使の記憶

DS『アナザーコード 2つの記憶』や往年の名PCゲームの制作者たちが放つアドベンチャーゲーム。独特な色に彩られた良質の雰囲気を持つ作品だ。

Text= 翼 吟子 (フリーライター)

乾いた土地と人々の心に
天使が訪れる物語

「バグダッド・カフェ」という映画がある。砂漠の寂れたモーテル。ひたすらに乾いた青空と砂地が続く土地。ささくれ立ち渴いた人々。ひとりの来訪者をきっかけに枯れた人々の枯れた生活が少しずつ変化していく。来訪者はモーテルを、滞在客を潤いで満たしていく。砂漠に存在するオアシスのように。来訪者はまるで天使だ。そこに居

るだけで、人々に笑顔と心の潤いをもたらす天使。ささやかな幸せをもたらす天使……。

『ウィッシュルーム 天使の記憶』は「バグダッド・カフェ」の影響を受けて作られた作品だ。1979年のアメリカ西海岸。元警官、現セールスマン兼何でも屋の主人公カイル・ハイドが、うらぶれたホテルにたどり着くところから物語は、ゲームはスタートする。「願いが叶う」噂の立つ部屋が存在するホテル・ダスク。その噂を



タッチペン、もしくは十字ボタンでホテル・ダスク内を移動。左利きの人も操作しやすいように配慮されたインターフェイスを実装

DS

- ニンテンドーDS
- 任天堂
- アドベンチャー
- 2007年1月25日
- 4800円(税込)
- CERO A (全年齢対象)



会話の展開により刻々と変わるキャラクターの表情、しぐさ。彼らの表情を読み、その言葉尻をうまくとらえながら会話を進めなければならない



カイル・ハイド

主人公。元警官。現在はセールスマンをしている。警官時代に撃ち、以後行方不明となった親友を今も探し続けている

レイチェル

カイルが勤める商会の社長秘書。カイルと社長とをつなぐ聡明な女性。2周目に入ると……



ホテル・ダスクを取り巻く人々

屋上から望める夕焼けの美しさが印象的なホテル・ダスク。本作にまつわる人物を簡単ながら紹介したい。

ミラ

身元不明の少女。彼女のテーマ曲として流れるピアノを主体とした曲はたいへんに美しく胸を打つ



求め、内に秘めた悲しみや人に明かせぬ過去を抱えた人々が集う。一晩ひとつ屋根の下で起こる多彩な人物の思惑と行動を描いており、完全固定視点のグランド・ホテル形式（※）の作品と言えるかもしれない。

キャラクターはモノトーンのペンシルアニメで表現され、その姿は絶えず揺らぎ、動く。彼らの心情と同じように。移ろい、時に深い憂いを帯びる。

見た目の雰囲気とは裏腹に、基本ゲームシステムは今や懐かしささえ覚えるオールドソックスなアドベンチャー。クリアには小まめなセーブとフラグ立てが鍵となる。

現代アメリカ社会における「天使信仰」をご存知だろうか。天使といっても聖書や『女神転生』に出てくるような神に従う存在ではなく、信仰といっても特定宗教とはほとんど関係がない。感覚としては「幸運と癒やしのシンボル」に近い。そこに在るだけで周りの人々に幸運をもたらす者。癒やしと安らぎを与える者。アメリカで

はこのような天使の存在、そしてそれを信じる人間を主軸に置く映画——たとえば「フォレスト・ガンプ」「グリーンマイル」——などの作品が少なくない。

この視点から見ると、本作における主人公カイルは天使だ。ホテルの人々にささやかな幸せを送り届ける天使。過去にとらわれたままの人、次なる一步を踏み出せずにいる人の背中をほんの少しだけ、軽くひと押しする。無自覚に。無意識に。「バグダッド・カフェ」の来訪者のごとく。来訪者、彼は天使を演じる。そしてゲームの主人公のもとにも天使は訪れる。少女の姿で。中年女性の姿で。滞在客の姿で。事務所の美女の声で。そして（物語の軸となるので詳しくは書けないが）具象化された明確な天使の容姿を伴って。

本作を魅力的たらしめている要素のひとつに飲食風景がある。一晩をホテルで過ごすわけだから、当然主人公が食事をするシーンが用意されている。これが実に良く描けているのだ。ホテルの名物の

夕食をほお張る主人公。何とも幸せそうな、これ以上ないほど飛び切りの笑顔を見せる。バーでワンショット引っかける主人公。これまた美味そうに心地よく酒をすする。飲む酒の種類にも、飲み方にもこだわらる。ここまで徹底的にこだわった飲食シーンはなかなか見られるものではない。

日常生活における何気ない会話。動作。光景。決して多くはないキャラクターのダイアローグ、モノローグが、ペンシルアニメの繊細なとどまることのない動き、揺らぎとともに生きてくる。携帯ハードの枠組み以上の雰囲気や空気感がDSの小さな画面で醸し出される。ここにキャラクターが「生きている」ことを実感させる。ペンシルアニメのように味わい深く、わずかに切り口の違う二周目も楽しめる。熟成された上質の酒をすするのかのごとく、焦らず、さまざまな箇所を訪れる天使のささやきに耳を傾けながら、ゆつたりと味わいたい作品だ。

（※）1932年制作の第5回アカデミー賞最優秀作品賞受賞作、映画「グランド・ホテル」によって確立された映画の表現方式。ひとつの場面に集い合う人物の、それぞれの人生模様が同時進行で繰り広げられる、ストーリー展開の手法。

耽美な世界に
浸りたい人に
オススメ!



少女たちのごっこ遊び、
“赤いクレヨン”の貴族”。
残酷で無垢な招待状が届く

美しく生々しい感触

『ルール オブ ローズ』は、映画「ALWAYS 三丁目の夕日」の映像会社・白組とラブリック系制作会社パンチラインのコラボによるサイコミステリー・アドベンチャー。実力派と個性派の組み合わせだけに、非常に作品性が高く、ゲームというより映像作品として堪能したいタイトルだ。圧巻はオープニングムービー。

ジェニファー

本作の主人公。武器を持つ手もぎこちない、非力なヒロイン。19歳だが少女たちに逆らえず、貢ぎ物を集める日々



ダイアナ

赤いクレヨンの貴族のリーダー格で最上位の“こうしゃくふじん”。勝ち気で自分勝手。大人を嫌悪している

エレノア

赤いクレヨンの貴族のNo.3。“だんしゃくふじん”。無口で何を考えているかわからない、冷めた少女。常に空の鳥かごを持つ

ブラウン

縛られてつるされていたところをジェニファーに救われた犬。彼女の指示に忠実。名前は首輪の文字から



PS2

ルール オブ ローズ

- プレイステーション2
- ソニー・コンピュータエンタテインメント
- サイコミステリー・アドベンチャー
- 2006年1月19日 □7140円(税込)
- CERO C (15才以上対象)

映画を1本見終わったときと同じ感覚。アクションには目をつぶって、最高の雰囲気を楽しみたい

Text=卯月 鮎(フリーライター)

メグ

赤いクレヨンの貴族、参謀格。No.2の“はくしゃくふじん”。発明が得意。ダイアナに友情を越えた想いを抱く



アマンダ

赤いクレヨンの貴族の下っ端。最下位になることを恐れ、執拗に貢ぎ物集めに精を出す。糸のないミシンで雑巾を縫うのが趣味



敵となる“妖精さん”は羽根の生えたフェアリーではなく、薄気味悪い小人。怖くはないが心理的にくる

普段はさっさとスタートを押してしまいう人も、これには釘づけになるはず。揺らめく明かりの中で妖しい儀式にふける少女たち、あらゆる方法で虐げられるヒロイン……。『実写さながらの美しさ』ではなくCGらしい滑らかさがかえって悪夢的でエロティシズムを増幅させる。1930年代のイギリスをモチーフにした世界は耽美でエレガント。そこに無邪気な子どもならではの残酷さが絶妙にマッチする。哀切な音色で迫るシャンソン風の主題歌『A Love Suicide』も力強い。

正直言ってアクション部分は、

『バイオハザード』のような優れた先行作品と比べるとかなり分が悪い。主人公ジェニファーは体力が少なくなると、足を引きずって一層動きが遅くなり、ゲームオーバーの危険が増す。各章のボスは想像を越えた攻撃範囲の広さと体力の多さでプレイヤーの前に立ちはだかる。おせじにもゲームバランスがいいとは言えない。ただ、それを度外視できるほど雰囲気は素晴らしいのだ。薔薇に誓いを立てた、汚れなき少女たちが始めた遊戯。閉鎖的な空間の中で徐々にエスカレートし、ゆがんだ王国を築き上げる……。このセンスに太刀打ちできるゲームはそうはない。

掟は不条理。だけど……

1930年代の英国。ガラスのバスに乗っていたジェニファーは、少年に1冊の絵本を手渡される。本を返そうと慌ててバスを降り、少年を追いつけるジェニファー。しかし、いつしか子ども

ルールオブローズ心に残る名場面集

蛾を持っアマンダ



本作の助演女優賞はアマンダ。鬼気迫る表情と猫なで声は、精神的な恐怖を呼び起こす

バスはどこに向かう?

夜の中を走るバスにひとり乗るジェニファー。彼女に絵本を手渡した少年の正体は?

紙袋をかぶった少女たちに水をかけられる。濡れた服の生々しい表現がたまらない

水浸しの洗礼



薔薇の園で見つめ合う二人。エンディング後に見ると、残酷な切なさが心に響く

禁じられた遊び

揺らめく炎のもとで行われる、大人には秘密の儀式。愛を欲しがる心が陰惨な行為を生む

二人の秘密





作中で読める絵本は、マザーグースのようにえぐい展開。そして登場人物の身にも……

たちが支配する奇妙な世界に迷い込んでしまった。「私たちの社交界へようこそ」。ジェニファアは理不尽な言いつけに従いながら、脱出の道を探るが……。

ゲームの主な舞台となる飛行船では、少女たちが「赤いクレヨン」の貴族」と名乗る社交界ごっこに興じている。伯爵夫人、男爵夫人……と、階級表が作られ、下層階級は月に一度、貴族の少女たちに貢ぎ物をしなければならぬ。ジェニファアはもちろん「びりっくつ」。貢ぎ物がなければ、棒にくくりつけたネズミを押しつけられ

たり、世にも恐ろしい「たまねぎ袋」の刑に処されたり……。こんな拷問はいつまで続くのか。グループから抜け出すことを許さない、少女の閉鎖性が生々しい。

各章の冒頭では「リトルプリンセス」「ぞうきん姫」といった絵本が示され、それとリンクする形でジェニファアの物語は進む。「哀れで非力の不幸な少女 おまえの話を聞かせておくれ」「船は無力な少女を乗せてゆったり泳ぎを続けます」と、語りはおとぎ話風。空中を泳ぐ魚、舞い散る羽根……と幻想的な空気に酔ってしまいそうだ。

悲劇はこうして始まった

ゲームシステムは3Dアクションアドベンチャー。ジェニファアが弱い手にデザートフォークや肉切り包丁を握りしめ、敵の「妖精さん」と戦う（ザコ敵はほとんどの場合かわしてしまってもOK）。途中で助けた犬のブラウンと一緒に探索できるのが特徴だ。ブラウンに、手に入れたアイテムのにお

いがかがせると、関連したアイテムを探してくれる。これでその章の貢ぎ物にたどり着く。この手のジャンルでありがちなパズル的な謎解きはごくわずかだ。

アクション部分は、先ほど書いたとおり難易度は高いが、その後のムービー見たさにプレイがやめられない。シニール系かと思いきや、断片的なヒントをつなぎ合わせるストーリー進行に合わせて段々と真相がわかるのも謎解き派



には嬉しい。隅々まで探索すると見つかる新聞記事や手記を読んでいくうちに、孤独な少女たちの心が浮かび上がってくる。

エンディング、ジェニファアが一瞬見せた表情は一体何なのか。これは、ファンの間でも意見が分かれるところ。すべてを見終わったらあとに、最初のムービーをもう一度見ることをオススメする。どんな想いがあなたの心の中で生まれるのだろうか。





竹本泉ゲーム特集

独特のタッチと色使いと変なシナリオ。ゲームにおいてもその存在感は異彩を放っていた竹本泉。かかわる作品はシナリオから絵コンテに至るまで徹底して竹本カラーに染め上げている。だからファンも安心して楽しむことができたし、それまで知らなかった人も次々に竹本泉の魅力に引き込まれていったのだ。今回は先生自らメーカーとハードの垣根をぶっ壊して、ジャンル“竹本泉”の特集をお届けします！ うじゃうじゃ。

構成：風のイオナ(FLOOR25) 執筆：風のイオナ(FLOOR25)、罰帝(バンダコネクション)、VHS(フリーライター) カット：六実隆瀬

©竹本 泉、ゲーム アーツ

扉ページ2008年描き下ろし／竹本泉



少女マンガ家・竹本泉、MEGA-CD
にて衝撃のゲームデビュー。遠慮一
切なしの竹本泉ワンダーワールド！

少女マンガ家、竹本泉がそ
の枠を飛び出した大いなる第
一步が『ゆみみみつくす』だ
った。ゲームアーツの技術力
とこだわりの画面いっぱい
描かれた竹本ワールドとなっ
て表現され、氏の作品がこれ
まで一度もアニメ化されな
かったことが嘘のようにピッ
タリとはまっていた。おまけに
字幕一切なしのフルボイスで
コントローラを使うのは選択
肢を選ぶときだけ。TVアニ
メ同様に楽しめる『ゆみみ
みつくす』は竹本ファンが最も
待ち望んでいたアニメ作品だ
ったのだ。

用意された選択肢もネタ満
載で遊び心が盛りだくさん。
当然選んだ選択肢によってス
トーリーが変わるマルチエン
ディング仕様なので2周3周
と遊ぶのは当たり前！ 人間
の世界と多数の異世界が重な
る場所に穴が開いてしまい、
竹本流異世界の住人がゾロゾ
ロと登場しておどろみどろの
うぎやぐぎや状態といういつ
もどおりの暴走っぷりも爽快。
初の竹本ゲーム作品なのにト
バしまくりで自重する気まっ
たくなし！ メガドライブ！
たちは本作によって強烈な竹
本泉の洗礼を受けたのだった。

ゆみみ みつくす

■メガCD ■ゲームアーツ
■インタラクティブ・コミック
■1993年1月29日 ■7800円
Text=風のイオナ (FLOOR25)



ほかの
ゆみみみつくす

『ゆみみみつくす』 ■FM TOWNS ■CSK 総合研究所 ■1993年12月10日 ■8800円
『ゆみみみつくす+だいな♥あいらん予告編』 ■Windows95 ■CSK 総合研究所 ■1998年3月27日 ■7800円
『ゆみみみつくす REMIX』 ■セガサターン ■ゲームアーツ ■1995年7月28日 ■5800円

©竹本 泉、ゲームアーツ



竹本泉インタラクティブ・コミック 第2弾！ 学園と恐竜を音楽でまぜ こむのが竹本式

♪ダイナでダイナッ

思わず口ずさんでしまう軽
快な主題歌で『だいな♡あいらん』の物語は幕を開ける。

通常、恐竜のゲームといえ
ば『デイノクライシス』『プ
ライマルレイジ』など殺伐と
したもののばかり。しかしそん
なサイババルでプリミティブ
な世界も竹本まじっくにかか
れば、トロピカルでプリプリ
ティに大変身！

音楽で操ることのできる恐
竜たちと共生する世界で、恐
竜使いを目指し音楽学校に通
う主人公えみりたち。

楽器練習、ダイエット、花

火大会、そして「恐竜の卵捜
し」では海に山に密林に！
温泉に歌合戦と上を下への大
騒ぎ！

特に「音」というインタラ
クティブ・コミックならではの
大きな魅力は、アドベンチ
ャーゲームの音楽に定評のあ
るおおくまけんいち氏（※）
によって作られ、前述の主題
歌は竹本先生が自ら作詞。お
なじみの「竹本ワールド」が
音楽においても違和感なく発
揮されている。

本作は個性豊かな原作と確
かな音楽が絶妙のハーモニー
を奏でた傑作である。

だいな♡ あいらん

■セガサターン ■ゲームアーツ
■インタラクティブ・コミック
■1997年2月14日 ■6090円（税込）
Text=VHS（フリーライター）



予告編もありました♡



■セガサターン ■ゲームアーツ
■アニメーション ■1996年12月27日 ■2415円（税込）
本編の発売を待ち切れないファンへの、クリスマス
プレゼントだった。





おじさんとサラダとパズルと歌が織り成すゲームが『るぶぷキューブルプ★さらだ』なんだね

物語が脇役でパズルが主役で。でも本当の主役は竹本泉が詞を書き連ねた電波ソングの数々だったりするワナに気づいた時にはもう遅いんだ。『るぶぷキューブルプ★さらだ』の毒はすでに体中に蔓延してしまった後なんだよ。

今日は、サラダのワガママに、おじさんが毎回エスプリ効かせたお話で切り返す心温まるハートフルストーリーが展開される、本格的パズルゲームのお話をしてあげよう。

同じ色のブロックを3つ並べれば消えて、全部消せばクリアというシンプルなルール

と、ブロックを運ぶサラダに『倉庫番』と『フラッピー』がフラッシュバックする懐かしさもあってニヤリングが止まらないんだね。

敵キャラが一切登場しないのでパズルに没頭できるのだけど、解法がわからずに操作する手が止まる中、延々と流れる竹本ソングがいつの間にか脳内を駆け巡って気がつけば仕事中でも無意識に口ずさんでいたりするから注意が必要だよ。

パズルと歌と物語をまとめて楽しめる本作、ぜひとも遊んでみてはどうか？

るぶぷキューブルプ★さらだ

■プレイステーション ■パズル
■データム・ポリスター ■1996年8月30日
■4800円 ■CERO A（全年齢対象）

るぶぷキューブルプ★さらだ DS

■ニンテンドーDS ■ストーリーパズルゲーム
■ディンプル ■2008年1月31日
■4725円（税込） ■CERO A（全年齢対象）

るぶぷキューブルプ★さらだ
ぽ～たぶる…またたび

■プレイステーション・ポータブル
■ストーリーパズルゲーム ■ディンプル
■2010年1月28日 ■5040円（税込）
■CERO A（全年齢対象）

Text＝風のイオナ（FLOOR25）



ゲームと一緒にマンガも読もうね



『ルプ★さらだ』は、1990年に連載開始して、コミックスが発売されたのは1992年だったんだね。ゲーム化は、さらにその4年後のことだったんだ。

ゲームをプレイしたあとは、ぜひともマンガも読んでほしいんだ。変な話がいっぱい、とても楽しいんだね。

ぱらPARVパラダイス

Text=風のイオナ (FLOOR25)

■FM TOWNS ■ファミリーソフト ■マルチイベント式生活シミュレーションアドベンチャー ■1997年3月14日 ■11800円
■Windows95 ■ファミリーソフト ■マルチイベント式生活シミュレーションアドベンチャー ■1997年8月28日 ■8800円

どう見てもほのぼのの学園生活を満喫するコマンド選択方式のアドベンチャーゲームです



それがどう間違えばこんな戦闘モードになるのやら。もはや理解不能!

©1997 Family Soft イラスト:竹本泉

学園AVG+RPG
十竹本泉IIいつもどおり
学園モノAVGかと思ったらなぜか現れる化け物や期末試験の答案相手にRPGの戦闘モードという今作も開始5分で竹本まじつくがフルバースト!
温泉シーンでは湯気で隠れた下半身と、乳首が表現されない衝撃のスーチーパイズムのフルヌード。竹本泉エロテイシズムの限界点はキングオブマイナー竹本ゲームの中にあつたのだ!

はたらく★少女 てきぱきワーキン♥ラブ

Text=風のイオナ (FLOOR25)

■PCエンジン スーパーCD-ROM2 ■NECホームエレクトロニクス ■育成シミュレーション ■1997年3月28日 ■7800円

はたらく★少女 てきぱきワーキン♥ラブ FX

■PC-FX ■NECホームエレクトロニクス ■アドベンチャー ■1998年3月27日 ■7800円

ネコモドキを探すためにがんばるヒカルさん。あおいちゃんモドキって言っちゃダメ!



満面の笑みでバリ島を満喫している、ナオミさん。どう見ても仕事には見えません!

お仕事を任せる相手を見極める簡単なお仕事です。
「その他省」に依頼が来た仕事を3人の女の子(一部違う)から選んでお任せするマルチシナリオアドベンチャー。相手によって仕事成功もするし失敗もする。けど、得意のほのぼのした世界観もあってどっちに転んでも楽しい竹本のお約束。
マイナー感漂うゲーム版の悲運さはマンガ連載ですべてチャラ。先生、この仕事成功です!

クリックまんが クリックのひ

Text=風のイオナ (FLOOR25)

■プレイステーション ■徳間書店インターメディアカンパニー ■1999年10月28日 ■2000円
■Windows95/98 ■徳間書店インターメディアカンパニー ■1999年10月28日 ■2000円

クリックで読み進める楽しさは紙媒体のマンガでは味わえない斬新さがヤバいです



雪だるまの目と口を正しい位置へ。これはワザと変な位置に置いてみました

イラスト:竹本泉 ©竹本泉/Tim

クリックで進む世界
クリックで今日も平和
小さい頃に見た立体のオブリエが現れる仕掛け絵本や、パズル本を思い出させてくれる「クリックのひ」。クリックで起きるアクションやギミックは、マンガから飛び出した竹本泉劇場そのまんま。「クリックまんが」と竹本泉は抜群の相性だったのだ。
シナリオは短いながら強烈な印象を残す竹本泉テイストが満載。もっと続きを読ませてえ!

竹本泉 インタビュー

連載を多数抱える超多忙な竹本泉先生へ、インタビューを敢行！ 生粋の竹本ファンが投げかけた、かゆい所に手が届きすぎちゃう質問の数々をどうぞお楽しみくださいませ！
うじゃうじゃ。

質問状作成：

罰帝(パンダコネクション) VHS(フリーライター)

六実隆瀬 風のイオナ(FLOOR25)

執筆・構成：風のイオナ(FLOOR25)



んどソフトを買ってないんです。遊ぶ暇がないので……。一番ゲームを買ってしたのは、講談社のゲーム誌で連載をしていた頃で、年間に100〜200本とか買っていたんじゃないかと思えます。が、仕事のためにいったゲームもクリアできずに次のゲームといった感じで、プレイし続ける必要があったため、その反動であまりゲームを買わなくなったのかもしれない。

——今まで出会った好きなゲームをお教えください。
竹 ファミコンの『ドラクエ』、『ウィザードリィ』、『ゼルダの伝説』、スーパーファミコンの『風来のシレン』、メガドライブの『アドバンスド大戦略』など、エポックメイキングなゲームには思い入れがあります。大分時間も吸い取られましたし。特に『ウィザードリィ』や『風来のシレン』など、失敗すると取り返しの付かないゲームが記憶に焼き付いているみたいです。

——ゲーム制作にかかわるようになったきっかけをお聞かせください。
竹 以前、カードゲームのイラストの仕事をしたことがあるのですが、その時にその会社の人からゲームアーツの方を紹介されました。

——制作に一番時間の掛かった作品はどのゲームでしょうか。

竹 『てきぱきワーキン♥ラブ』。ものすごくコンテに時間がかかりました。

——ゲーム化された作品の中で、ゲーム中に使われなかったエピソードやこれは言っておきたい！といったことがありますら、お教えください。

竹 とりあえず、作ったエピソードはほとんど使ったはず。『ゆみみみくす』でゲーム中に使うアニメイキャッチの原画ラフをかなり描いたのですが、アイキャッチ自体がなくなりました。『クリックのひ』は、個人的には面白いソフトだと思っんですが、プレイステーションでプレイすると動作が結構重かったのが残念でしたね。

——『ゆみみみくす』の動画枚数が当初の2800枚(広告より)から製品完成時点では7000枚と、約3倍に膨れ上がりましたが、これほどまでに増えた理由などあれば、お聞かせください。

竹 ゲームアーツのスタッフの人たちがとんでもなく凝り性だったからです。ゲーム後半に行くにしたがつて筆がすべるみたい。前半のアニメの動きと同じくらいで作ってれば、さすがにそこまで枚数が増えたりはしなかったと思うんですが。

——『ゆみみみくす』の「ユニコーン」おどる亀ヤブシ」というネタ(※1)が先生のものでしたら先生はユニコーン(バンド名)好きということなのでしょうか。

竹 家内がユニコーンのファンで、当時四六時中CDがかかっていたせいです。

——名曲ぞろいの『るぷキューブ』ですが、先生お気に入りの曲があればお教えください。

——ファミコンを発売当初に買っているほどのゲーム好きで知られる竹本先生ですが、それ以前から現在までのゲーム歴をお教えください。
竹本泉(以下、竹) 最初のゲーム機はセガのSG-1000。ファミコンは2番目です。その後はディスクシステムやらスーパーファミコンやらメガドライブやらメガCDやらメガジェットやらゲームボーイやらPCエンジンやらプレイステーションやらサターンやらPC-FXやらゲームボーイカラーやらPS2やらドリームキャストやらワンダースワンやらニンテンドウ64やらゲームキューブやらゲームボーイアドバンスやらゲームボーイミクロやらPS3やらニンテンドーDSやらWiiやら。買いすぎですね。でも、最近はおぼ

※1 作品中、登場人物の弓美が幻獣のユニコーンを見て言ったセリフ。ユニコーンは1987年にデビューし、1993年に解散、2009年に活動再開した日本のバンド。「おどる亀ヤブシ」は1990年の11月にリリースされたミニアルバム。

竹 「本の妖精」「森のお化け」「山歩き」特に「本の妖精」は好き。

——「音盤ねこめくわく」で、百合子が呼び出される時の音が「ドンドコドンドコ」(※2)じゃないか。先生からの不満や要望などといったエピソードがあればお聞かせください。

竹 「ドンドコドンドコ」のほうがいいですね。イメージは土〇の太鼓なので。初めて聴いた時は、この妙な呼び出し音は一体……と、思いました。

——未稼働に終わってしまったアーケード作品『ついでにくいっくす』についてお教えください。竹本先生の作業はどこまで進んでいたのでしょうか？ また、なぜ未稼働に終わってしまったかご存知でしょうか？

竹 作業はすべて終わっていました。未稼働になったのはロケテストでインカムが悪かったから？ やっぱ、脱がないのがまずかったんじゃないかと思いますが、あるいは、キャラにいまひとつ萌えがなかったからとか。

——『ついでにくいっくす』に登場する2人に名前や設定があればお教えください。

竹 あります。あつたはずです。でも、覚えていません。どこかに設定表とかあるはずだと思うんですが、どこにあるのかと言われるとちょっと困ります。

——新たにインタラクティブ・コミックを作るとしたらどういった作品をお考えでしょうか？ 新ハードを利用した新しい表現方法の構想などあればお聞かせください。

竹 え？ えーと？ 主人公は女の子で？ ポリゴンキャラで？ 画面内のいろいろな場所やアイ

テムをカーソルでクリックすると、勝手にてけて移動していった、いろいろアクションを起こしてくる？ みたいな？ もちろん、別に目的はなく。

——ペンネームで女性の方に間違われたことが度々あると思いますが、その中でも印象深いエピソードがあればお聞かせください。

竹 ファンレターを読んでいたら、文章の途中で突然「ぎゃーっ」と書いてあって、一体どうしたのかと思ったら、なんかその時初めて男だと知って思わず書いてしまったとのこと。叫んでも。

——十代や新人の頃、どういったSFを読みましたか？ また、影響を受けた作品などがございましたらお聞かせください。

竹 当時出ていた本をとりあえず片っ端から読んでいました。とりあえず、影響はいろいろ受けたんですが、今の作風につながっているものは……何かな。アシモフの「まえがき」(※3)？ あとはフレドリック・ブラウン(※4)とか。ものを考えるとき、とにかく主観と客観と両方で考えるのはSF共通の影響ですね。

——今「その他省」が存在したら、何を依頼しますか？

竹 カラー原稿の整理？

——『月下の棋士』『ヒカルの碁』に対抗してチエスマンガを描いてみたいですか？

竹 論理的に見せかけておいて実は、みたいな思考しかできないので無理です。全然無理です。

——普段読まれるマンガ作品や雑誌などございましたら、お教えください。

いるんですが、それは内緒です。仕事関係で送られてくる本以外で、買っている雑誌は「ヤングキングアワーズ」(少年画報社)と「電撃大王」(アスキー・メディアワークス)です。

——マンガ、ゲーム以外で何か野望はありますか？

竹 船とかでのんびり旅行しながらできる仕事をしたいです。何だろう。作家？ ものすごくお金がもうかったら、Mac用の親指シフトキーボードを作る会社を始めますが。

——竹本泉を構成するパラメータを自己申告でお願いします。

竹 まんが75%、アニメ32%、猫28%、ごろごろ15%。重複しているのは、猫と一緒にごろごろしながらアニメを見ながらネームをしたりするから。

——人生における作戦命令はなんでしょう？ (例：ガンガンいこうぜ！)

竹 「MP回復」。あるいは「ごろごろいこうよ」とか「変な話だけどGO」とか。

——ファンの持つ竹本泉のイメージを覆す武勇伝などがありましたらお教えください。

竹 いえ、きつと想像のとおりです。どんな想像かはわかりませんが。

——僕が「ねこの本」(※5)を書いたら挿絵を描いてください！……ますか？

竹 かわいい「ねこの本」なら。うじゃうじゃ。では、いつかかわいい「ねこの本」を書きたいと思います。ありがとうございます！

(2008年6月某日 クルーリコーン村にて)

※2 コミック「ねこめくわく」で猫が人間を呼び出す魔法の儀式による音。

※3 作家、アイザック・アシモフはそれぞれの作品に短い「まえがき」または「あとがき」などを付けていた。

※4 小説作家。短編SF作品において高名。

※5 竹本泉デビュー作「夢見る7月猫」に出てくる劇中作。推理作家サミュエル・H・ハートレーが冗談で書き、大ベストセラーになってしまう。

高校時代に所属していた美術部で、テーブルトークRPGがはやりたりしていた頃の話。カードゲームのヒット作『モンスターメーカー』にハマったことがきっかけとなり、同作の漫画が掲載されていた「コミックマスター」(ホビージャパン社発行)を購入した。その本で目にした「うさぎパラダイス」にシヨックを受け、もっとこの人の漫画が読みたい! と思い収集開始。今ではKCなかよし版「あんみつ姫」以外ほぼ入手という状況。

漫画では「ルプ☆さらだ」「さよりなパラレル」「ねこめ〜わく」「アップルパラダイス」などが好きですね。ゲームでは特に「ルプ☆さらだDS」がお気に入りですが「ついにくいつくす」も傑作だと思っています。

罰帝 (パンダコネクション)

「ねこめ〜わく」と「のんのんじー」の続きがどうなるのか見届けるまでは死ねません!



中学生の時に風邪で学校を休んだある日、妹に貸りた「ちよっとコマ〜シャル」という短編集が竹本泉との出会いだった。このふざけたタイトルは何? そう思いながら、最初に読み始めたのは「すすみ時計は大嫌い」。幼なじみから恋人へ移行できない二人を描いた直球のラブコメストーリーがハートをロックオン&ファイアー! 打ち抜かれたハートからわき上がるもきゅもきゅした感情は、ラブコメと少女マンガと竹本泉の洗礼をま

とめて受けた瞬間だったのだ。同時に男子が「ジャンプ」とか「コロコロ」に燃えている間に女子はこんなマンガを読んでいたのかと二重でシヨック。女子のほうが精神年齢は上になるわけです、うじゃうじゃ。

風のイオナ
(FLOOR25)

2013年で竹本泉ファン歴25年目。本特集のために50ページ欲しいと言って編集部に断られた。



俺と竹本泉

六実隆瀬

ゲームがきっかけで先生の大ファンに。HPでイラストやゲームレビューやっています。

VHS (フリーライター)

竹本ファンであることが編集部にもバレて本特集にて商業誌初執筆。恐るべし、竹本イズム。

出会いは「アスキーコミック」(現「コミックビーム」)連載の「しましま曜日」でした。前身誌、「モンスターメーカーマガジン」からの移籍陣を目当てに購読し始めたのですが、濃い絵ばかりの中でひととき目を引く明るい画面とかわいらしい竹本絵。そして服に着られる(支配される)ヒロインが巻き起こすドタバタラブコメ劇に脳天直撃! 変な漫画ばかりの「アスキーコミック」の中で、本作はその方向性が異なり、だんだんと気になる

存在に。幸か不幸か、その頃は宙出版より単行本が続々と刊行されていた時期。手当たり次第に読みあさった結果、10代前半にして完全に竹本中毒! 本当にいい時期に、いい作品に出会えたと感謝しています。



「ゲーム好き温泉宿」
http://www13.plala.or.jp/chitose_game/

2008年

描き下ろし!! 「あとがき」マンガ

竹本泉



竹本泉：まんが家 すみません、最近あんまりゲームしてません……。

©株式会社データム・ポリスター・竹本泉



「Nostalgia1907」 ポスター用イラスト
絵 連紺（四井浩一）

セピア調のグラフィックが郷愁を誘い、映画のような味わい深い会話には、われわれが知り得ないはずの1907年という時代の空気が、確かに香る——。豪華客船を舞台に繰り広げられる推理アドベンチャーの名作『ノスタルジア 1907』。

本作の産みの親であるゲームプランナー・四井浩一氏へのインタビューにより、なんと未使用シナリオの存在が明らかになった。

「当時読んでいた司馬遼太郎の影響が色濃くて」と商品化を断念されたものを、照れる作者を説得し、特別に（半ばムリヤリに）掲載させていただくはこびとなった。

この没シナリオ、実は四井氏が「2ちゃんねる」の『ノスタルジア 1907』スレッドに匿名で書き込んでおられたのだが、本人降臨とはつゆ知らないスレ住人は「いろいろ想像を膨らませる事ができるよね」と二次創作のノリで読み流すもったいないことを……。

その舞台となるのは『ノスタルジア 1907』本編の前に当たる日露戦争（1904～05年）の真ただ中。日本とロシアが国の運命を賭け金に駆け引きを交わす激動の世に、主人公・カスケやヒロイン・イリューシャはどういう活躍を？

ゲームでは描かれなかった「もうひとつの Nostalgia 1907」を、四井浩一氏自身による再監修のもと、ここに記録する。

幻のシナリオ [nineteen seven nostalgia]

A HAPPY NEW YEAR.

脚本 四井浩一 Scenario by Koichi Yotsui

■煉瓦敷の舗道。北欧都市の一角。

小雪が舞っている。

イリューシャ・グランセリウス、黙って歩いている。

イリューシャ、黒いロングスカートにブーツ。

濃緑のリボンをつけた白いブラウスの上に、黒のオーバーコートを着ている。

フードを後ろにはねて、長い金色の髪を背中に流し出している。

毛糸のマフラーにあごを埋めている。

小雪が、髪につもるにまかせている。

両手をポケットに突っ込んでいる。

まっすぐ前方を見る瞳の色は、光彩に金色の斑点が散りばめられた碧いろ。

ふいに、立ち止まる。

少し前を歩いてきた男が、困惑した様子で立ち往生し、首をひねって戻ってくる。

グレイのフロッグコートの肩とフェルト帽のつばに雪を積もらせたその男は、狸に似た小柄な東洋人。

男、イリューシャに気づいて、立ち止まる。

男「あのお」

イリューシャ「はい？」

男「日本公使館はどこにあるのでしょうか」

イリューシャ「あなたは、日本人のですか？」

男「そうですが、あなたは・・・」

イリューシャ「・・・フィンランドの移民です」

男「ああ、・・・どこことなく、そんな匂いがします」

イリューシャ「匂い、ですか？」

イリューシャ、唇のすぐ前にあるマフラーの毛糸に鼻を寄せてくんくんやつてみる。

イリューシャ「匂いしません」

男「当地は馴れましたか？」

イリューシャ、目を細めて微笑み、男を見ながら、首をふる、うなずく。

男「そうですか」

イリューシャ、落ちてゆく小雪のひとつを目でおう。

イリユーシャ「つけてたんです」

男「は？」

イリユーシャ「駅から、ずっと。あなたをつけてました」

男「なぜ？」

イリユーシャ「日本人だと思ったから・・・皇帝に戦争をふっかけた国の人間が、わたしたちと同じマトモな人間なのかどうか、ちょっと興味があつて・・・」

男「・・・」

イリユーシャ「ああ、でも、ほんとうのところ、なぜなんだろう、・・・ごめんなさい。そういうことが言いたかったんじゃないんですけど・・・新聞で読みました。日本がロシアと開戦したことを・・・おなじロシア帝国の圧迫に苦しむ民族として、わたしたちは日本の勝利を願っています。この国には、たくさんのあなたの味方がいると思います」

男「・・・。ありがとう。お嬢さん、お名前は？」

イリユーシャ「グランセリウス・・・。イリユーシャ・グランセリウスといいます」

男「わたしは、明石元二郎といいます。モトジロウ・アカシです」

男、ぶつきらばうに片手を突き出す。

イリユーシャ、手袋をはずして握手する。

イリユーシャ「モト・アカシ・・・」

明石、うなずいて行こうとする。

イリユーシャ「あ、みち・・・」

明石「あ、みちみち、そう、みち」

イリユーシャ、笑う。

■北欧の都邑。

(テロップ)「ストックホルム・スウェーデン王国

—1904年—」

中世童話にあるような瀟洒な街並みに、しずしずと雪が降っている。

レンガの破風屋根。飾り窓。凍った河。橋の上を馬車がゆく。

■馬車車内。

栗野、大日本帝国外交官・公使。初老。

秋月、同、書記官。若い。
のふたりが乗っている。

栗野「明石君は、歩いてくるのかね」

秋月「ええ、ちよつとひとまわりしてから、公使館に来るそうです」

栗野「あいかわらずだな」

秋月「あ、栗野公使、栗野公使、見てください戦車ですよ、センシャッ！」

栗野「おお、あれが戦車というものか」

■在ストックホルム日本公使館内。

駐在外交官・菅田が、栗野と秋月のふたりを迎える。

菅田「ついに始まりましたな。戦争が」

秋月「大国ロシアとの大戦争です。アジア人がはじめて行なう、欧米人との本格戦争。見せてやりましょう、大日本帝国の底力を！」

菅田、ため息をつく。

菅田「日本は、とてもロシアのような大国と戦争をして勝てるような国じゃない。日本は早まったことをしでかした」
頭を抱える。

栗野「戦争はもう始まったのだ。われわれは国民の半分を殺してもロシアに勝たねばならぬ」

菅田「せめて伊藤先生が言っていたようにロシア皇帝と同盟を取り結んでいけば・・・」

秋月「よくはないです」

明石、コートに肩に雪を乗せて入ってくる。

秋月「弱小国が、ロシアと同盟を組んだところで、そのあとに待っているのは強迫外交だけだ。すこしでも皇帝の機嫌を損ねれば、一国の首都だろうと戦車で踏み込んでくる。見てください。スウェーデンも、フィンランドも、これではまるでロシアの奴隷国だ」

明石、室内でコートをバタバタやる。小雪が飛ぶ。

秋月「こっちに来る前にポーランドを見てきましたが、あそこもひどい。許せませんよ」

明石、ストープにケツを寄せる。ケツから湯気がたつ。

栗野、眉をひそめる。

栗野「明石君、当地には石鹸というものがある」

明石「は？」

栗野「明石君。君、臭うぞ。セッケンを使うことだ。日本の外交官たるもの常に颯爽として、気品を持たねばならん」
明石、くんくんとシャツを匂う。

XXXXX

路傍で自分のマフラーの匂いをかぐイリユーシャ

XXXXX

明石、ニヤニヤする。

明石「臭いせんが」

栗野「明石君。君は語学は堪能だが、見た目がむさくるしくていかん」

明石「セッケンでセンシャに勝てますかね」

■サロン、ドロワ・ドウ・ドメイン —4F—

イリユーシャ、ドアぐちで髪についた雪をはらう。

資料を積んだ室内のテーブルに、リュエフ。

窓辺に、ラコスキー。2人とも精悍な風貌の若者。

ラコスキー「今日、日本公使館に外交官が2人入りました」

リュエフ「公使クリノと書記官のアキヅキです」

リュエフ、資料を抜き出して示す。

リュエフ「アキヅキはまだ駆け出しですが、クリノは欧州外交のベテランです、この2人・・・」

イリユーシャ「3人よ」

ラコスキー「え？・・・でも馬車に乗っていたのは確かに2人だけだったんですが・・・」

イリユーシャ「ひとり、歩いて公使館へ行っただけです。道に迷いながらね。だから、あなたたちは見落としたのよ」

イリユーシャ、ふたりに背を向ける。

ラコスキー「あ、あのつ、わ、われわれは・・・」

イリユーシャ、オーバーコートを脱ぐ。衣装箆箆にコートを入れ、鏡をみながら、袖にゆとりのあるドレスシャツの着くずれを直し、リボンを整える。

イリユーシャ「見落とし」

リュエフとラコスキー、緊張し蒼白になる。

イリユーシャ「……ささいな、見落としよ。ここは、露都ペテルブルグじゃないし、わたしは、あなたがたにいちいち震え上がるクセをつけた前の上官とは違う人間なのです。ドモリながら、弁解する暇があったら、わたしに熱いアールグレイを入れていただけませんか？ そしたら、許したげる」

リュエフ、眉を片方だけあげる。

ラコスキー、とうてい信じていない。

リュエフ「3人目、というの？」

イリユーシャ「モト・アカシと名乗ったわ」

リュエフ「接触したんですか？」

イリユーシャ「ええ。握手してきた」

ラコスキー「まさか」笑う。

イリユーシャ「リュエフ、すぐ調べてください」

リュエフ、資料をくる。

イリユーシャ「ラコスキー？」

ラコスキー「アール？」

イリユーシャ「グレイ」

リュエフ「ありました。明石元二郎。大日本帝国陸軍大佐。駐在武官。開戦一年前までペテルブルグにあった在露日本大使館に過去2年在任しています……露都ペテルブルグ……」

ラコスキー「ロシア通」

イリユーシャ「大佐。駐在武官」

ラコスキー「ここスウェーデンには、ロシア帝国の統治に反逆する地下組織が集中しています」

リュエフ「スパイ工作にはもってこいだが」

ラコスキー「この男？」

イリユーシャ、ティカップを受け取る。

リュエフ、明石元二郎の資料の上に赤インクで大きく「モト・アカシ」と書き出し、丸で囲う。

ラコスキー「高等警察は、どうですかね」

イリユーシャ、ティカップを両手で抱く。

イリユーシャ「知らないわ」

■在ストックホルム日本公使館。

明石と秋月。ストーブを挟んで座っている。

明石、靴を履いた足をもぞもぞさせている。

秋月「ロシアの高等警察。スウェーデンは、建前上独立国ですが、ストックホルムを警備しているのは、ロシアの高等警察だ。この国が、事実上、ロシアの隷属的支配下にある証拠でしょう」

明石「不思議なもんだな。本国は戦争をしているのに、俺らは、その戦争相手国の衛星国にいて、ご丁寧に敵国のボリスに警護されている」

秋月「連中がわれわれを警護してくれるなんて本気で言ってるんですか？」

明石「戦時とはいえ国際法があるだろう」

明石、濡れた靴を脱ぐ。

秋月「呑気だな。気をつけてください。奴らの凶暴さは、日本の憲兵隊以上です」

明石「ロシアの高等警察か……。署長の名前はなんというんだ？」

秋月「たしか、トルージン」

明石、靴下も脱ぐ。

明石「高等警察……。取るに丹……。」

明石（……。いりゆーしゃ・ぐらんせりウス・ぐらんせりうす）

秋月「トルージン」

明石、靴をストーブの上に乗つける。

明石（イリユーシャ・ケランセリウス……。あの娘の名前は、長くてもイッパツで憶えられたのにな）

明石「高等警察……。とるじん」

■王宮。

玉座に王。

王を中心に両翼に並び立つ執政大臣、宮廷側近、近衛の兵隊。

そのたたずまい中世ファンタジーそのまま。

ロシア高等警察署長トルージン、部下のザーノフを連れて拝謁の間中央に直立している。

トルージン「スウェーデン国王陛下にあらましましてはご機嫌麗しく、ご拝謁をお許しいただき、このトルージン、身に余る光栄でございます」

王「ここへ来る前に西の小竜宮を訪れたそうじゃの」

トルージン「はい。まことに素晴らしい宮殿でございました」

王妃「あれは、王女の誕生祝いに造らせた離宮での。技の巧妙もさることながら、民の負担も考え、仕上げるのに16年の歳月をかけた。王国一の華麗な建築様式を持つ宮殿じゃ。もはや、あれをしのぐものは造れまい。姫にはおいおい媚を迎えて、ながくしずかに住ませたい」

王「して、トルージン。かく参った用件を申せ」

トルージン「王府の河橋はまこと華麗ながら、皇帝の戦車を巡らせるにはいささか狭小。西の小竜宮をば粉碎し、その石材を用いて補強いたしたく、本日はお願いに上がったしだい。よろしいな、国王陛下？」

王妃「なんと申された？」

トルージン、懐中時計を繰り出して覗く。

トルージン「なに、人手はいりませぬ。わが3インチ砲をもってすれば、一撃で宮殿の分解はかかります。1分とかかりません。そろそろ……」

西の遠方で、連続砲撃音が聞こえる。

王、拳を握って震え、王妃、蒼白になる。

トルージン「ご機嫌を損じたのでしたらこのトルージン、大ロシア帝国の皇帝陛下より当地に派遣された一介の警察署長にすぎぬ身なれば、スウェーデン王の金の靴の下に跪き、かく許しを乞いたいとぞんじあげますが、な、さて、いかに？」

トルージン、別段ひざまずくそぶりも見せない。

王宮側近「愚弄つ、許せぬ！」

王宮衛兵団、腰の剣に一斉に抜く。

ザーノフ、腰のピストルに手をかける。

トルージン、ザーノフの腕を軽く押さえる。

トルージン「暗黒の中世は終わったのです。陛下」

遠く、砲撃音が止む。石の破砕音。

トルージン「さて、わたくしは王府の巡回業務でございますので、これにて失礼を」

トルージン、一礼し、ザーノフを連れて退場する。

王妃、震える。

王「……。異民族滅ぶべし」

■宮廷回廊。

ザーノフ「美しい城ですな」

トルージン、王宮の塔と城壁を振り返る。

トルージン「これは、要塞ではない」

ザーノフ「……」

■在ストックホルム日本公使館。

明石と菅田。

菅田、窓辺に立っている。横顔が、憔悴しきっている。

明石、靴を乗せたストーブに足を向けている。

明石「こちらは長いのですか？」

菅田「ええ、文明、というものをさんざん見ましたよ」

明石、素足の指を曲げたり伸ばしたりしている。

明石「畑を耕し漁をするわれわれとは、ずいぶんちがいますね。産業革命。これは地球を変えてしまった。起こった以上は乗らなければならぬ。乗り遅れたものが奴隷にされる」

菅田「明石さん。あなたは、ロシア本国に駐在したこともある武官だ。露都ペテルブルグの日本大使館が引き揚げになった時、どうして帰国しなかったのです？ いま帰らなかったら……次はないかもしれない」

明石「日本がなくなっているかも？」

菅田、ぼんやり窓の外の凍った光景を見詰める。

菅田「ご存知でしょう。ロシアの占領政策の容赦のなさを。負ければ人の棲む国とは扱われない。自主憲法は取り上げられ、国会議事堂は高等警察の本部にでもなるでしょう。虎ノ門あたりは政治犯を収容する監獄街になる。そこでは連日、銃殺刑が執行されるでしょう。東大寺も日光東照宮も潰され、替わりにロシア正教の、巨大なタマネギ頭をした大聖堂が建つ。対馬は要塞島になる。横須賀はロシア太平洋艦隊の基地に。日本人は、日本人であることを禁止され……」

明石「……妻はロシア語でおかえりというのだろうか……」

菅田「ああ、そういえば」

菅田、執務機の抽斗をあけ、外交官郵袋の中から手紙を取り出して明石に渡す。

菅田「あなたに個人郵便が届いてましたよ。奥様ですか」

明石「ちがうようです」

手紙をポケットに突っ込む。

菅田「日本はそろそろ梅、ですか」

明石、ポケットから手紙を取り出して封を切る。

明石、菅田、なんとなく鼻から空気を吸う。

明石「末の弟ですよ。金沢で会社勤めを」文面を見ている。

「……徴集がきて、兵役につくようだ」

明石「第九師団。に決まったようです。苦労の九ですかね」

菅田「楽曲でいえば、第九、はめでたい響きじゃないですか。武運あれかしです」

明石、窓の外の凍った風景をなんとなく見る。

■サロン、ドロワ・ドウ・ドメイン 4F

イリュエーシャ、窓から向かいの凍った河を眺めている。

ラコスキー「露日戦争勃発と同時に、ロシア衛星国であるこの国に送り込まれてきた以上、その3人は、対露工作を命じられていると考えていいでしょう」

リュエフ「高等警察のトルージンも、そう見ている。日本公使館周辺の巡回警邏スケジュールが今朝から倍になった」イリュエーシャ「クリノ、アキヅキ、アカシ……。高等警察は誰を一番に警戒するかしら？」

リュエフ「経歴の厚さから言って、公使クリノでしょう。私がトルージンならクリノを徹底マークしますね」

ラコスキー「しかし高等警察といっても所詮は公式機関だ。実質的な捜査や逮捕活動は、われわれの眼からみるときわめて、鈍い。手ぬるい。このストックホルムには、フィンランド過激反抗党の残党が多数逃げ込んでいて、高等警察は、いまだにその首謀者の名前ひとつ突き止められずにいる」リュエフ「俺たちの狼場は、ペテルブルグの大宮廷なんですよがね」イリュエーシャを見る。

イリュエーシャ、答えない。凍った河を見つめて考え込んでいる。

ラコスキー「われわれ3人だけじゃ日本の公使全員は追跡できませんよ」

イリュエーシャ、振り返る。

イリュエーシャ「いい？ わたしたちは、アカシひとりを標的とするのよ」

リュエフ「アカシ？ なぜ、彼が最も危険だと？」

イリュエーシャ、肩をすぼめる。

イリュエーシャ「匂い、です」

ラコスキー「……臭い、ですか」

■陸軍省館内、高等警察本部。

アンティークな食卓の上に、世界地図がひろげられ、トルージン、ザーノフが卓についている。

給仕が、地図の上に、次々と料理を並べてゆく。

トルージン、ナイフで切り分けた肉を手掴む。

トルージン「皇帝の領土は世界最大だ。まず、西をみよ。列強ひしめき合う、ヨーロッパにあつて、バルト諸国は言うにおよばずポーランドをも陥かせ、北欧フィンランド、そしてこのスウェーデンにも、皇帝の威光はどいておる」

ザーノフ「国境を接するはドイツ帝国、オーストリアハンガリー帝国、オスマン、ペルシャ、アフガニスタン、……そして、かのモンゴル。ユーラシア大陸に冠たるまさに史上最大の帝国ですな」

トルージン、しゃぶりつくした骨で地図上を示す。

トルージン「そして、東をみよ。シベリアの彼方、地図の端に、コレこの通り、ちんけな帝国が描いてある。野猿の棲む島だ。ハ日本Vという。領土を献上せよと命じたところ、あるうことか、この島の猿どもは、イヤだと又かした。そればかりか、身の程知らずにも皇帝に対し宣戦布告をし、大陸満州に戦端を開きおったのだ」

ザーノフ、ナイフで料理を細分し、細分された食材を手で掴む。

ザーノフ「猿どもは、皇帝の威光に恐れをなし、集団発狂したのでしょう」

トルージン「うむ。猿どもにまともな思考力など、期待する方が間違いだ」

レワノフ「聞くところによると、頭のてっぺんを剃り、奇妙に髪をくくるそう」

トルージン「まさに辺境の野蛮人だ。文明をしらん。征服してやることで、野蛮人にも文明の光明を授ける。蒙昧な呪詛医療を改めさせ、美しい都市のデザインのありかたを教え、ルールを論じ、獣をして人間なさしめる」

トルージン、骨を床に捨て、靴でテーブル下に蹴り捨てる。

ザーノフ「なんと皇帝陛下の慈悲深きこと」

ザーノフ、掴んだ肉を喰らう。至福の咀嚼。

■在ストックホルム日本公使館。

栗野、菅田、明石、秋月、がフォークとナイフで夕食をとっている。

食材は貧困だが、明石を除き、他の者は、それぞれの理由で、マナーはいい。

滑稽なほど、過剰に良い。

菅田「そして今、ロシア皇帝の欲望は極東の小さな日本に向いています。皇帝の欲するものは太平洋に面した軍港なのです」

秋月「渡しません」

フルーツを曲芸なみの器用さで分解する。

秋月「帝国陸軍が、満州でロシア軍の進軍を阻止します。迎撃し追いつ返す」

菅田、気弱気に、明石の方を見る。

明石「ロシア軍の動員兵力は日本の十倍以上だ。満州に展開した日本軍は、踏みつぶされる」

秋月、鼻で笑う。

秋月「それが、帝国陸軍明石大佐の見分ですか？」

明石、頷く。

秋月「日本人には、大和魂があります。露助が何人東になろうと、氣迫横溢したひとりの日本兵にはかなわない」

明石「文官がそんな馬鹿なことを口走ってもらっちゃ困るんだが」

秋月「大陸清国をさえ軽々とやつつけた帝国陸海軍ではないですか。明治開闢以来、列強毛唐どもの不当な態度に、国民の堪忍袋の緒は限界にきてるんです。世界を我が物と考え欲しいままに奪う列強の傲慢さ、これに鉄槌を下すは、神州日本の使命です。国民は大いに発揚しています。大佐、国民のオーダーですよ。帝国陸海軍は、国民の期待に応えて当然でしょう」

明石「無理なもんは無理なんだ」

秋月、ため息をつく。

秋月「なにを根拠に。明石さん、新聞読んでますか？ ロイターは日本軍の優勢を報じてますよ。世界がそう言ってます」

口を拭いたナプキンを膝に捨てる。

明石、首をひねる。

明石「なぜ、だろう？」

心底わからない。

秋月「皇国の兵は、みな潔く戦って死ぬ覚悟だ。なによりこれが強い」

明石「潔く、か」

栗野「明石君。靴が焦げている。あれは君のだろう？」

栗野、ストーブの上で湯気をあげている靴を指差す。

秋月、鼻を押さえる。

明石、手近にある布で手を拭き、のそのそ立ち上がって、ストーブに近づき、靴を取る。

秋月「明石さん。年上のあなたにこんなこと言いたくはないのですが、あなたは言うこととやること、ちよつと常識に欠けてやしませんか？」

明石「ほう、常識？」

秋月「天皇陛下に命を捧げることは日本人としてごく当り前の常識です。あなたも一人前の大人なら、そのあたりのことをきっちりわきまえるべきだ」

明石「そうだね」

靴の乾き具合を確かめている。

秋月「軍務研究もよいですが、もうすこし、世間を見られてはどうですか。どうも、あなたはズレていてやりづらい」

■陸軍省館内、高等警察本部。

早朝。

トルージンとザイノフ、中庭に列なした警官たちを見下ろす。

トルージン「皇帝陛下の慈悲深きこと。しかし、猿にはそのありがたさがわからない。猿ゆえ戦力の相違が数えられず、いたずらに手向かいおるのだ」

ザイノフ「困った猿どもですな」

トルージン「猿などはよい。だが、猿の狂騒に興じて踊る愚かな人間が、このヨーロッパにも現れる」

ザイノフ「人間には理性があります。猿と一緒にされては……」
トルージン「踏み潰したフィンランド。その反抗残党が、このストックホルムの地下に潜んでおるとの情報もある。人間とはいえ、いわゆる、狂信者、どもだな。こういった狂人どもが、猿の狂騒を猿真似んとも限らん」

ザイノフ「わがロシア高等警察の任務は、その狂人どもをいぶりだし全員の息の根を止めることにあるわけですね」

ザイノフ、心なしか窓に寄り、トルージンの視線から中庭を塞いでいる。

トルージン、押しのけて、警官の列を見下ろす。列に穴が目立つ。

トルージン「なぜこうも怠惰な連中なのだ」

ザイノフ「しかし、本国の選りすぐりです。高等警察には平民などは一人もおらず……」

トルージン「狂信者どもと猿を結び付けねばそれでよい！ 数の少ない猿をよく観察しろ」

トルージン、日本公使館職員の名簿と職歴書を見る。

トルージン「とくに、老いた猿。素面な人間をさらに選りすぐって、こいつをがっちり監視させておけ」

トルージン、公使栗野の書類をザイノフにつき渡す。

■在ストックホルム日本公使館。

執務机に公使栗野。隅のソファに菅田。窓辺に秋月。

明石、靴を両手に持って、部屋の中央で、子供のように突っ立っている。

栗野「靴も、もう乾いただろう」

明石、靴に足をねじ込む。

明石「ええ、そのようです。そこいらのホテルで本営の指令を待つことにします。お世話になりました」

明石、ドアの前で敬礼し、退出する。

秋月「平時に、軍人が研究交流のために、外国駐在するのはわかりませんが、すでに開戦したんです。明石大佐、本国に戻って戦場に行くべき人でしょう？」

栗野「彼に呼び戻しの指令はきていない。おそろく来ないだろう」

秋月、せせら笑う。

菅田、肩を落とす。

栗野、明石が出て行ったドアを見ている。

■セイゲルホテル、その一室。

気楽な姿勢で立つ、リュエフ、ラコスキー。

トルージン、半裸でベッドの上。娼婦が二人同衾。

リュエフ「このように、われわれにはいつでもあなたを殺すことができる」

トルージン「わわ、私はロシア高等警察署長であるぞっ！ストックホルムでわたしの名を聞いて震えあがらぬ者はな

いっ！あのトルージンであるぞっ！人違いするなっ！」

リュエフ「合ってますよ。そのトルージンに言っている」

ラコスキー「娼婦を追い払う」

トルージン「貴様ら、何者だっ！」

ラコスキー「同じロシア人には違いない」

リュエフ「ペテルブルグ宮廷監査部です」

トルージン「宮廷監査部？・・・なんだそれは」

リュエフ「皇帝陛下直属の部門でわれわれの存在は公にされていませんからね。公式機関であるところの高等警察の署長が知らないのは当たり前です。本来なら、われわれもあなたに接触すべきではないのです」

トルージン「どこの何者か知らんが、このストックホルムは、私の管轄下にある。貴様ら、高等警察の威光を・・・」

リュエフ「われわれは『ロシアの霧』の指揮下にあります」

トルージン「・・・馬鹿な」

リュエフ「監査部の名前は聞いたことがなくとも、『ロシアの霧』の神話なら聞いたことがありでしょう？」

トルージン「・・・『ロシアの霧』など実在せん。あんなものは宮廷貴族のうわさの上でっち上げられた幻だ・・・」

もし・・・もし万が一実在したとしても、ソイツはペテルブルグ宮廷内部に出没する者だろう。ここは外国だぞ」

ラコスキー「戯曲調に言ってやれよ。でないとコイツのアタマじゃ理解できんよ」

リュエフ「皇帝にとって好まざる人物は排除すべし。私達の目的は一致するでしょう？」

トルージン「協力しよう？」

ラコスキー「ばっか」

リュエフ「協力？いい言葉ですね。そうしなさい。お持ちの情報のすべてをわれわれに提出し、時場合を選ばず、われわれの出勤命令に応じていただきます」

トルージン「私にどういう利点があるのだっ！」

ラコスキー「部下の能力査定の手伝いくらいならできるぜ。護衛を増やしな。協力を怠れば、いつでもどこでもわれわれ

は現れる」

リュエフ「明後日、ご自宅にお伺いします。それまでに資料をそろえておいてください」

ラコスキー「んじゃ、あばよ」

■その廊下。

高等警察、署長護衛の警官が6人、ばらけて倒れている。リュエフとラコスキー、それらを踏みつけながら悠々と去って行く。

■ホテル・ニーヴァ、フロント。

入ってきた秋月、フロントの老婆に会釈し、カウンターにある宿帳を取る。ばらばらめくる。

新しいページに、宿泊者記帳がある。

「国籍・大日本帝国 姓名・明石二郎」

秋月、真っ青になる。

カウンターの老婆、ニコニコしている。

老婆「その人なら2階の部屋にいるよ」

秋月「そんな馬鹿な」

■ホテル・ニーヴァ、明石の部屋。

明石、床にコートを広げて、その裏生地に字を書き込んでいる。

秋月、飛んで上がってくる。

秋月「あなた気は確かですか！あなたは、帝国陸軍の軍人だ。駐在武官といえど、それにちがいない。この街では偽名ぐらい使わないと、・・・高等警察に密かに殺されたらどうするんですか！」

明石「君は、親切だね。まっすぐだ」

秋月、苦々しい顔で、ドアを叩き閉める。

秋月「出て行かれた以上、日本公使館は、あなたの面倒はみませんから。私だって好きで来たわけじゃない。なに書いてるんです？」

明石「だからさ。こんな異国で、名無しのゴンペイのまま

死体になって捨てられちゃ拾った人が迷惑するだろうから。身柄がわかるように名前を書いてる。これなら、公使館も遺骸を拾いにこないわけにいくまい」

秋月「きっぱり飛び出してきたわりには情けない。潔さってものがないんですか、あなた」

明石「オレあ、西郷どんにも、坂本竜馬にもなれんよ」

秋月「坂本リョーマ？てだれです？」

明石「知らんか。明治政府も、しよせん薩長の寄り合いにすぎんてことさ」

秋月、覗き込む。

明石、コートの裏地に名前を書き込んでいる。

英語、ロシア語、ドイツ語、フランス語、その他秋月にもわからない文字が並んでいる。

秋月「案外、器用なんですね」

明石「世間も見回さず、閉じこもってひとつことに熱中していれば、これくらいのことは君にだって、できるようになるよ」

秋月「それは前わたしが言ったことへの斬り返しですか？えらく遅いな。ずいぶん執念深くてどうにも暗い」

けらけら笑う。

明石「ところでなににきた？」

秋月「宇都宮さん、ご存知ですか？」

明石「在露大使館で一緒だった。オシヤレな外交旦那だ。いまロンドンだろ？」

秋月「こっちに来られますよ。あなたに会いたがつておられたので、渋谷ご報告」

明石、笑う。

明石「やはり、存外律儀ない若者じゃないか、君は」

秋月「あなたと違って常識がありますから。協調和合は日本人の美德です」

秋月、愛想よくにつこり笑ってから、不愉快な顔つきで明石を睨みつける。

■河沿いのカフェ。

明石、ずるずるに着崩れた洋装。

宇都宮、ぴったりに仕立てられた洋装。立派な英国紳士ぶり。

ふたり、路上端のテーブルに座っている。

宇都宮「やあ、あいかわらずいい狸顔だ。ほっとする顔だな」

明石「ほっとしてください」

宇都宮「干されて拗ねてるそうじゃないか」

明石「本営のエライ人には好まれてませんもので……。拗ねちゃいますよ」

宇都宮「エライひと・児玉サンか」

明石「軍隊じゃ見栄えのいい乃木サンみたいなのが可愛がられるんです。どうせ、ぼくみたいな狸面じゃ、率いられた兵士も死にきれんでしょうよ」

宇都宮、笑う。

明石、むっとする。

明石「外務省のエライさんが、ぼくなんかになんのお話があるんですか？」

宇都宮「ロンドンには、世界の情報が集まる。あそこにいれば、クニにいる君の嫁はんが、いつ誰と寝たのかも、すぐにわかるぞ」

明石「知りたくないですね。戦局はどうです？」

宇都宮「勝ち目ナシだな。日本はもう兵隊もカネもカラッ

ケツだが、ロシアは左うちわだ。シベリア鉄道が完成したら今の3倍の兵力がピストン輸送されるようになるだろう」

明石「新聞が言ってることと違いますね。フランスでは、日本が快進撃してるって聞きましたよ。この戦争はこのまま日本が勝つって」

宇都宮「ロシア軍の意図的後退だ。満州にいる日本軍の補給路をしたたか延長させて、一気に包囲逆襲してくる。奉天が危ない。ロシア軍が反撃に出た時が日本軍の全滅するときだ」

明石「ちくしょう思った通りだ。帝国陸軍は猪突猛進で脇が甘い。見てくれ華々しいから、ヨーロッパの記者連中には、日本の快進撃に見えるんでしょうね」

宇都宮「その観測は丙だな。君は、報道でものがわかってない」

明石「なんですか、記者連中がおもしろがって快進撃報道にしている、とでも？」

宇都宮「記者じゃない。日英同盟のなせる技さ。世界各地の情報は一度ロンドンにかき集められ、ロンドンから世界へ回覧される」

明石「それがなにか？」

宇都宮「日本は自力で戦争ができるほど金持ちじゃない。列強からカネを借りて戦争をしている。負けそうな国には、だれもカネを貸しちやくれん。カネがなければ、砲弾も作れず戦えん」

明石「そういうことを国民が知らないじゃないですか。日本の新聞も新聞だ。外国報道を真に受けて、どうどう自力でロシアをやっつけられるかのようなことを書くから、国民だって勘違いする。火の車になってる帳簿公開して、丸々借金だって言えばいい。日本は外国と戦争できるほど金持ちの国じゃないって」

宇都宮「だから、君はそこがわかってない。そんな内情を知って喜ぶのは、ロシア軍だ。日本の困窮を知れば、さらに嵩にかかって日本に踏み込んでくる」

明石「敵に隠し事をするために、自国民にも目隠しをしてしまふんですか。それで戦争遂行は国民の総意だなんて、よく言える。いつかろくなことにならなくなりますよ」

宇都宮「地球は極楽浄土じゃないんだよ。他にどうすべきか策があるなら言ってみたまえ」

明石、即座の返答に困る。

宇都宮「まあ、聞け。ロイター通信は、弱小可憐な日本に同情的だ。連中にとつちや、これは童話の中の戦争なんだ。ヨーロッパ最強帝国の悪の皇帝が、農民と漁民しかいない小さな小さな平和な島を略奪しようとしている。しかして勇敢にも皇帝の大軍に立ち向かう善玉日本人。勇者ここにあり」

明石、鼻で笑う。

明石「ヨーロッパの諸国家は、もともとロシアの侵略本能に危機感を持っているのです。いいように代用されているだけだ。なにが勇者だ」

宇都宮「ち、い、さ、な、な、勇者だ。こういう言葉が大事なんだよ。諸国の同情を引かなければ日本は侵略から身を護れん」

明石、頭を抱える。

明石「日本の大本営は……」

宇都宮「他国に侵略されるくらいなら、国民がひとりのこらず死に絶えるまで、戦うことを命じるだろうぜ」

宇都宮「私は夕方の船便でロンドンに戻る」

宇都宮、懷中時計を見る。

宇都宮「ところで、君はいくら持ってる？」

明石「カネ？ この支払いは持ちますよ」

宇都宮「そんなハシタガネじゃない。国が買えるくらいのカネ」

明石「大金なら、栗野公使が、百万円持ってますね」

宇都宮「すごい。百万とは破格値だな」

明石「公使館の運用資金です。外交機密費をやつ」

宇都宮「栗野は、それをどう使うつもりなんだ？」

明石「和平工作でしょう。……ペテルブルグの宮廷貴族にばらまいて、皇帝に日本との和平説得をさせようとしています」

宇都宮「それはダメだ。それは開戦前に伊藤博文もやろうとしたが失敗してる。もっとも、それで良かったんだが……ロシアは公約を守る国じゃない。あんな国と不可侵同盟条約なんか結んだビにやあ、いいようにテゴメにされて捨てられるだけだ。スウェーデンがいい例じゃないか。日本はイギリスと組めたのが最大の幸運だったんだ。これを使わないテはない」

明石「はあ、東欧の栗野公使に百万円が落ちて、ロンドンのあなたには落ちなかったあたりで、拗ねてんですね」

宇都宮「私は、干されてはないぞ。地球の裏側で、日本のために忙しく働いているよ。言ってるだろう。ロンドンには世界中の情報があつまり、そこから……」

明石「カネとか報道とかなんかじゃ戦争には勝てません。それもガセ報道なんて。戦争は実弾でするものです」

宇都宮「君、栗野さんの百万円、掠めとれんか？」

明石「なに言ってるんですか？」

宇都宮「カネと報道で戦争に勝つ」立ち上がる。

宇都宮「東欧は君に任せる」

明石「任せる？ なにを？ ぼくは陸軍大佐です。文官の横槍をなあと聞いてちゃ軍規が崩壊します」

宇都宮「……。児玉サンには、プランパワーがあるよ。君を呼び戻さないのは考えあつてのことだと思う。私には、なんとなくわかる」

明石「だから。同郷だからってつるまれては困ります。大將も大將だ。軍政と国政をこつちやにするような、ああいう……」

宇都宮、聞いていない、欧米人のように背中を向けたまま手を振ってちゃきちゃき店をでてゆく。

明石「・・・なにができるってんだ、今の俺に」

■路上。

明石、ぼつぼつ歩く。
なにか思い出して、立ち止まる。
襟の臭いをかぐ。
ふりかえる。

×××

振り返ったところにいたイリユーシャ。
イリユーシャ「つけてたんです」

×××

明石「・・・なぜ？」

×××

イリユーシャ「この国には」
イリユーシャ「たくさんの」
イリユーシャ「味方」

×××

明石、歩き出す。

■在ストックホルム日本公使館、廊下。

明石、扉を開けてずかずか乗り込んでくる。
秋月「おや、めずらしい。ここはクライじやなかったんですか？」

明石「決めた。戦争だ。天皇万歳。七生報国。やると決めたら断固やろう。この戦争、大日本帝国に勝っていただく」

■在ストックホルム日本公使館・栗野執務室。

栗野、執務機の座って瞑目している。

ノックの音。

明石「明石です。入ります」
明石、入ってくる。

栗野「なんだ。まだ、このストックホルムにいたのかね？」
明石「用事がありますからね。ついては、無心したいことがあつて来ました」

栗野「なにかね」
明石「ぼくに百万円下さい」
栗野、座りなおす。

栗野「君はなにかね。この日本公使館へ白昼堂々押し込み強盗を働きにきたのかね」

明石「だから、ちゃんと顔をあわせて、下さい、と言つてお願いしています」

栗野「百万という金額が、今の日本にとってどれほどの大金か、君わかつているのか？」

明石「女工が生糸を紡いで稼いだ大事な外貨です。我々にはとうてい稼ぎ出せない大金ですね」

栗野「国家を賄う大事な資金だ。それをどうする気だ」
明石「この国の貧民にバラまきたいんです。みんな生活に困って窮しています」

栗野、あんぐり口を開ける。

栗野「君は、なにを言ってるんだ？この国の女にでも泣かされたか？・・・君まさか、森先生の」

明石「そんな理由で、百万円も貢ぐバカいませんよ。森センセだって結果オンナから逃げた」

栗野「では、なにに使うというんだ！」

明石「栗野公使の考えておられるような使い方じゃダメです」
栗野「批判を聞いてるんじゃない。きみの用途を聞いている」

明石「言えません」

栗野「まるでスジが通つとらんじゃないか」

明石「言ってもいいが、聞いたが最後、栗野公使、あなたの生命は保証しかねますよ」

栗野「なにをコシヤクな」

明石「チョウホウに使います。ジョウホウセンソウに使います。そのテレンテクダを聞いたが最後、あなたも一味になる。コトが発覚すれば、スパイのカタワレとして戦犯裁判にかけられるコトになる」

■路上。

イリユーシャ、黒いコートに包まって、そこから白い手を伸ばしている。
指先で、ノラネコと戯れている。
イリユーシャ「・・・」

■在ストックホルム日本公使館・栗野執務室。

栗野「オンシヤこのわしを脅すとか？」

明石「脅す方も、すでに脅かされてるんです！」
栗野「だれに？」

明石「そ、それは・・・それは・・・」
明石、躊躇する。

栗野「きみは一体、ダレに脅されているというのかね」
明石「・・・それは・・・自分、にですよ」
栗野「はあ？」

明石「衝動にですよっ！このまま負けられないんですよっ！公使っ！ドブに捨てたと思つて、ぼくに百万円下さいっ！」

栗野「・・・。呆れたわ。まったく、呆れたぞ、明石君」

明石「お願いします！」

栗野「君は諜報をなさうとしている。もつとも繊細さを要求される仕事だ。論理だって要る。君のはムチャクチャではないか」

明石「・・・ダメ、ですか」

栗野「ダメ、だな。まったく話にならん」
明石「・・・」

■在ストックホルム日本公使館、表の道。

明石、ポツンと出て来る。

ぼろぼろ泣き始める。コートのすそで顔をゴシゴシやり、たらしたを鼻水そでにべつとりくっつけて、とぼと歩いてゆく。

ノラネコだけが意味もなくついてくる。

■ホテル・ニーヴァ、明石の部屋。

秋月、上がってくる。挨拶もせず、隅のソファに座り込む。うなだれる。

秋月「本営が出し渋っていた戦況報告書をみたんですけどね。ロイターの報道とんでもない食い違いがある」

明石「不思議な話だよ。戦争やってる当事国の外交官ですら、外国の報道通信を元に世界を見てるなんざ」

秋月「日本は負ける・滅びるんだ」

明石「うん、そういつてるじゃないか」

秋月「あれ？　ところで、明石さん、なにしてるんです？」

明石「ヒモを選んでる」

秋月「首でもくくるんですか？」

明石「うん。郷里の実家は土豪侍の出だったが、爺イはぼくに腹の切り方を教えてくれる前に他界してしまっただからねえ。しかたがナイから丈夫な縄で」息にギャツと

秋月「ああ」

明石「秋月君。皇国が滅ぶ時が国民の死すべき時なのだろう。それが一人前の大人のすることだ。ぼくには皇国の滅びが完璧に見えたから、いま死ぬよ。栗野公使も、追って死んでくれるよ。常識あるニッポンの外務省公使だから」

秋月「執念深いな」

笑う。

秋月「どうして急にそんな」

明石「世間に負けた。君もそうなきい、この縄なんか結構いけそうだよ」

秋月「いや、あなたは勝ってますよ」

明石「もういいよ、ほっといてくれ」

秋月「栗野公使から、いくらかカネもらってきたんですけどね」

明石「国へ帰るカネ位自分でなんとかできるよ」

秋月「フランス紙幣で50万円分。出しましたよ。常識人が」

明石「やっぱり、世の中、どうかしている」

秋月「信じないんだなあ」

秋月、紙幣束をテーブルの上に積む。

明石「・・・」

秋月「日本はもうダメだ。この金掘んで、南方へでも逃げませんか？　南の島で皇帝になれますよ」

明石「領収書いるのかなあ」

秋月、吹き出す。

秋月「外交機密費だ。スパイ活動でバラまく金に領収書が要るワケないでしょう？　おかしなトコロで律儀な人だ」

秋月、笑い出す。

秋月「いや、もうそんな話いいですよ。逃げましょうって」

笑いおさまらない。

明石「なぜ50万？」

秋月「あなた百万はふっかけただけでしょう？　本当に必要だったのは、これくらいだったはずだ。それを恩に着せるようにして50万も掠め取るなんて、あなた立派な詐欺師だ」

明石「しよせんは官僚だ。公使にだってマトモな金銭感覚はナイだろうよ。血税だぜ。しかし、どうして出したんだろう」

秋月「栗野公使？　あなたは、上役、常識人、てのを見誤ってますよ。維新前の一件で新政府になってからも、しばらく謹慎くらって、出世こそ遅れてますが、栗野公使は・・・」

明石「維新前の一件、てなんだい？」

秋月「幕末の頃です。路上でガイジンを斬った。たまたま居合わせただけだといわれてますが、栗野公使は、私たちと違って藩士だった人だ。鬚を結ってカタナを差してた。いまは洋装してますが、中身は行儀がいいだけの外交官じゃない」

明石「あいつら世代がいつまでもサムライ気分なのが困るんだ。癒着のカタマリだ」

秋月「そう、大本営にも縁故知人は多い、ですな。で、あなたのこと問い合わせたそうですよ。そしたら陸軍の大將が」

明石「児玉サンが？」

秋月「明石大佐にヤラセロ、と」

明石「野郎いまさら何いやる」

秋月「指令書は追って送るそうですよ。そそかしい大將ですな」

明石「軍総参謀長のくせに軍の中で大人しくしてるってことができない。おまえら外務省と連絡とって外国工作にまて口出ししちまや、そりゃ国政への介入じゃないか。なぜ、おまえら怒らない」

秋月「明治日本を愚弄してますな。で、どうするんです？　明石さん」

明石「ロシアの圧制を憎む人間なら、この国に腐るほどいるぜ！」

秋月「ああ、地下組織か。しかし、明石さん、そいつらにロシアへの反逆意思があるからって、我々日本人の味方とは限らない。欧州人には違いない。しかも反逆者。テロリストだ。凶暴さは高等警察の上を行く」

明石「だろうな」

秋月「そもそも、どうやって接触するんですか？　なにかアテはあるんですか？」

明石「全然」

秋月「やっぱり、あなた、干されるだけの理由が、なんかある人ですよ・・・」

明石「なに、心配するな。ここに着いたとたん街の娘に励まされた。なんとかなる」

秋月「しつこいようですけど、高等警察にだけは本当に気をつけてくださいよ」

明石「うんうん」

明石、無造作にカネをかき集めてコートのポケットにバサバサいれる。

■舗道。

明石、通りすがりの男を呼び止める。

明石「あのう」

男「・・・」

明石「帝政ロシアに反抗している地下組織の首領の名前をご存じありませんか？」

男、逃げてゆく。

明石「ケッ、肝っ玉の小さい」

■高等警察本部、署長室。

ザイノフ「日本公使館のモトジロウ・アカシ」

トルージン「役にたたんから日本公使館を放り出された男だろ。そいつがどうした？」

ザイノフ「市警の報告によると、その・・・路上で市民を捕まえては、反抗組織首領の名前を聞いて回っているとのことですよ・・・」

トルージン「かわいいそうに、食い物が合わなかったのだから」

う」

ザノフ「あの男、日本の武官です。よもやスパイ行為を」
トルージン「馬鹿馬鹿しい。そんなマヌケなスパイが地上に存在するものか」

ザノフ「しかし」

トルージン「もし、その報告が事実だとしてもっ！ それは日本公使館の陽動作戦だっ！ 本命はクリノだ。そのスキに動くっ！ きつと動く。アカシなどほっとけ」

トルージン、怒って立ち上がる。

トルージン「そんなことより、わたしの護衛はどうしたっ！」

ザノフ「はっ！ ではアカシの監視分を署長の警護にあたらせます」

■舗道。

明石、初老の夫人を捕まえる。

明石「あのう」

夫人「あら、あなたね？ いま街で評判の変な日本人」

明石「あら？ もう評判になってますか・・・それはマズいな」

夫人「そうよ、マズいわよ。前はそんなじゃなかったのに、ロシアの警察が入ってこつちだれが密告するかわからないイヤな街になっちゃっているんだから、あなたも気をつけないと・・・」

明石「ありがとうございます」

夫人「でも偉いわ・・・こんなに小さい人なのに、あの皇帝と戦うなんて」

明石「ファンタジーじゃないんです。それにぼくはもう大人です」

夫人「そうね、ごめんなさい」

明石「知りませんか？ 地下組織の」

夫人「もし知ってる人がいたとしても言えませんが・・・こわいもの・・・」

明石「そうですね」

夫人「だから、でしょうね・・・ここがこんな風になったのは。カストレンも大変だわ」

明石「なんですって？」

夫人「さようなら、勇気ある島の人」

明石（・・・カストレン・・・）

■路脇。

角を曲がる夫人。

イリユーシャ、夫人に紙幣をわたす。

夫人「いらないわ。眼をみればわかります。とつてもいい御仁ですよ」

イリユーシャ「・・・」

夫人「あなたも、ね」

イリユーシャ「・・・」

夫人「ごめんなさい、おせっかいな言葉ね。・・・どこのお嬢さんか知らないけれど、こんな物陰で頼まれなくても、あの人なら、わたし自分から教えてあげたでしょう」

夫人、微笑みかける。

夫人「こういう形でお金を使って人に言付けを頼むのは、はしたないことよ。幸せになる道を探しなさい、さようなら」

イリユーシャ、両手を口にあてて暖めてみる。

■ホテル・ニーヴァ。

秋月「カストレン？・・・どっかで聞いた名前だな・・・かすれん、糟取れん」

明石「フィンランド憲法党の長老だ。フィンランドから消えたと思っていたら、こんなトコロにいたんだ」

秋月「祖国が陥落したあと、このストックホルムの地下に潜んで、反撃の機会を待っていた、か。なある、ありえますね」

明石「近々、会いに行く」

秋月「はあ？ どうやって？」

明石「ぼくあ、もう充分コナ蒔いたよ。むこうが本気なら、そろそろ顔を出していいころだ。それが互いの礼儀というものだろう。これで無視されたら運がなかったと思って諦めるしかない」

秋月「・・・」

明石「どうした？」

秋月「いや驚いたなあ、あなた一人前に地下組織の大ボスをテストしてる」

明石「対等にやってくれる奴しかアテにならん。アタリマエのコトだ」

■舗道、白夜。

明石、ぶらぶら歩いている。

後ろから馬車が追いついてきて平行に進む。

明石、立ち止まる。

馬車、止まる。

窓越しに、車内の壮年の紳士と眼が合う。

紳士「あなたのやってることは、不快を訴えて泣き叫ぶ赤子も同然だ。その大きな声が、結局は狼を引き寄せてしまふ」

明石「・・・見過せない、のは、地下組織の面々でしょうね」

紳士「ええ。大変、迷惑です」

車内の暗がり、紳士の握るピストルが見える。

■走る馬車、車内。

明石、目隠しをされて座っている。

紳士「これがもし、ロシア高等警察の罠だとしたら、あなたはどうしますか？」

明石「カストレンとわたしの目的は同じです。もし、カストレンが本気で帝政ロシアと戦うなら、・・・またその力があるなら、わたしがロシア高等警察の罠に落ちることはないはずだ」

紳士「・・・」

■架橋。

イリユーシャ、フードをかぶり、雪の中、架橋の上から凍った河を見下ろして立っている。

背後の路上を馬車が走り抜ける。

イリユーシャ、振り向かない。遠ざかる馬蹄の音を耳で追っている。

ラコスキー、街灯の暗がりからイリユーシャに駆け寄る。

イリユーシャ、頷く。
ラコスキー、馬車を追って暗がりには走り去る。

■貧民窟、狭い路地。

明石と紳士、ロバの絵の掛かった酒屋の表に立っている。
紳士、中に入る。

明石、続く。
ふたり、階段をのぼる。
ドアがある。
開けて入る。

■表通り路上。

イリユーシャ、ガス灯の照射からそれて、暗がりには身を没する。

■室内。

明石、立っている。暖炉のある広い部屋。
暖炉の側にある椅子に温厚な微笑を浮かべた老人がいる。

老人「どうぞ、おかけください。わたしが、カストレンです」

明石「明石元二郎です」
老人「ええ、わたしは、あなたのことをとてもよく知っています」

■下町巷、路上。

ラコスキー、寒いのか足踏みしている。

歩道の並び、ガス灯の照射の外、闇の中から、ふいにイリユーシャ、現れる。

ラコスキー「……」

イリユーシャ、フードをうしろに跳ね上げ、金色の長い髪を振り出して雪をはらう。

ラコスキーを見る。

ラコスキー「……見失いました」

イリユーシャ、小首を傾げる。無機質な表情。

ラコスキー「この先は、貧民窟です！ ロシア人は生きて出れませんっ！ すみませんっ！」

イリユーシャ、コートを脱いで、ラコスキーに渡す。
イリユーシャ「ついてこないで」

イリユーシャ、狭く入り組んだ舗道を歩き始める。
雪が激しい。
イリユーシャ、髪の毛を両手でくしゃくしゃにする。
ブラウスのボタンを引きちぎる。

■酒屋二階。

老人「あなたを迎えに行ってくれた彼はシリヤクスーフィンランド過激反抗党首だ」

明石、背後に立っている紳士を見上げる。
紳士「過激、反抗、党」

紳士の後の壁には、明治帝の肖像画が飾ってある。
紳士「この日本の皇帝が、われわれを救うことを信じています」

明石、老人の方を見る。
老人の後ろの壁にもなにか飾られている。

明石「それはなんですか？」
老人「私の罪状が書きならんだ私の国外追放状です。希な一品ですぞ。ロシア皇帝ニコライ二世の直筆署名入りですから」

老人、愉快気に笑う。
明石「帝政ロシアは中世の蛮性と近代の兵器を重ね持つ奇形国家です。ロシアの皇帝は、ナポレオンの見た夢がこの20世紀で見れると本気で思ってる」

紳士「独立を望んで暴動を起こしたポーランドに、皇帝は大軍を送り込んだ。ワルシャワを蹂躪し、今はロシアの直轄領です」

老人「フィンランドに踏み込んだ皇帝は、憲法を廃棄させ、フィンランド人による自治権を奪った。フィンランドを統治しているのは、ロシアから派遣された総督なのです。この所業、日本とて、例外ではないでしょう」

明石「……イヤだ。そんなコトされるのはイヤです」
明石、帽子を脱ぐ。

明石「しかし日本に、その鉄爪をくじく力はもうありません。わたしの国は、このまま滅びるでしょう」

紳士「……。しかたのないことですか」
明石「……。フィンランドは、そのひとことの前に滅びたのですか？」

老人、ニヤリとわらう。
老人「滅んではおらん。わたしはまだここに生きておる」

明石、わらう。
明石「失礼しました。わたしに出来ることはなんですか？」
紳士「かの国が併呑した他国をこうも過酷に虐げ、暴力支配下に置くのは、かの国自身が、暴力支配によってしか保たれない国だからなのです。ロシアには、かつて異民族であるモンゴル人チンギス・ハンによる暴力支配を受けた屈辱的な過去があります。そこから脱却したが、今は、皇帝一族がハンにとって代っただけだ。皇帝一族が、異民族であるハン一族と同じ暴力支配で、みずからの同盟国民を支配している。それが現在の帝政ロシアなのです。そしてその暴力支配を東欧、中東、極東へと拡大させようとしています」

老人「ロシア人民のほとんどは農民ですが、そのうちの半分以上は農奴だ。農奴は人ではない、家畜と見なされる。地主の所有物だ。自由に売買し、シベリアに流刑してしまうことも勝手だ。皇帝一族の繁栄はその上で成り立っている。こういう国は迷惑だ。地上にあってもらっては困る」

紳士「すべての諸悪の根源は、皇帝の存在にあります」
明石「……。皇帝を刺そうとでも？」

紳士、わらう。
紳士「皇帝都ペテルブルグにいる専制君主をだれに刺せますか？ お国のニンジャにお願いできますかな」

明石、苦笑して首を振る。
老人「では、ワルシャワの話思い出していただきたい。実際に反乱を起こしたのは……皇帝を直に裁こうとしたのはだれであつたか」

明石「……え？」

■貧民窟。

舗装されていない泥道。両側に圧迫する高い壁。
全力疾走し、またたく間に方向感覚を失うイリユーシャ。
暗がりには潜み、意外に数の多い浮浪者たち。逃げ場を塞ぐように近づいてくる。

イリユーシャ、息が切れて倒れる。
狭い路地の底に両手をつき、荒く、深く息を吸うイリユーシャ。

イリユーシャ、怯えきっていることを自覚しながら、なぜか笑えてくる。

××××

狭い路地。

転がった母親に押し出される幼女、

幼女、這逃げる。

追って来るロシア兵、

背後の喧争、市民の暴動、鎮圧にかかる軍隊の銃声。

幼女、息が荒くなる。

迫って来るロシア兵、

幼女、暗がりになやがみ込んで震える。

幼女「……メ・ネ……ボイス」

××××

貧民窟。浮浪者に取り囲まれるイリユーシャ。

イリユーシャ、胸元を押さえて立ち上がる。

イリユーシャ「……リカ！ メネボス！」

急に袖を引っ張られる。

こぎたない老婆、前歯がみんな抜けてる。

老婆「追われてるね？」

イリユーシャ「……高等警察に……」

老婆「だめだ。悪いが、かばってやれない」

イリユーシャ「わかっている。だいじょうぶ」

行こうとするイリユーシャの袖を掴んでいる老婆、表情

が迷っている。

老婆「待ちな。あんた……フィンランド人だろ」

イリユーシャ、目が泳ぐ。

乾いた風の音。

■シベリア・夏。

乾いた風の音。

ツンドラの枯れた大木に吊されている幾つかの腐った肉塊。

制服を着た一団が視察に現れる。

制服を着た太った女、棒杖でその唯一の生き残りのあごを上げてみる。

呼吸する肉塊、虚ろな目を向ける。

イリユーシャ・グランセリウス、9才。

イリユーシャ「わたしは、死を恐れませんが。わたしは、皇帝陛下の御心によって生き、御意のままに死ぬものです……」

わたしは、死を恐れませんが。わたしは、皇帝陛下の御心によって生き、御意のままに死ぬものです……」

太った女、満足気にうなづく。

教官「下ろせ」

■シベリア・冬。

猛吹雪。

地図とコンパスを持ってさまようイリユーシャ・グランセリウス。

断崖。

複雑なロープワークを駆使して垂直壁を登りきる。頂の小屋の根元に爆弾を装着し、口に咥えた導火線に火をつける。

導火線の火の明かりに照らし出される、イリユーシャ・グランセリウス10才。

教官「下ろせ」

■牢獄。

制服を着た太った女とテーブルごしに差し向かうイリユーシャ。

イリユーシャ「そして、わたしは針金で赤ん坊の首を絞めました」

太った女、イリユーシャの頬を棒杖で殴る。勢い転がるイリユーシャ。

教官「まばたきしながら喋るなっ！ 会話とは演技だ！ そんな演技では尋問官にウソが見抜かれる。正体が見破られたら、おまえは壊されるっ！ 壊されたら任務は失敗だ」

教官「皇帝陛下のみが神だ。人間は非道の生き物だ。皇帝陛下に従わない非道の人間どもに捕まったとき、なにをさ

れるか、いま教えてやる。ここに手をだせ」
男たち、イリユーシャの小さな手を押さえつけ机の上に広げる。

太った女、イリユーシャの人差し指の爪の間に釘を突き刺す。ハンマーで打ち込む。

髪をつかんで、イリユーシャの顔を上げさせる。

教官「馬鹿者っ！ 訓練を受けていない普通の女は、拷問にかけられたら泣き叫ぶものだっ！ 泣けっ！ 喚けっ！ 許しを乞え！」

イリユーシャ、泣き喚く、絶叫する。

太った女、イリユーシャの中指の爪をペンチではぎ取る。

教官「この程度の拷問など恐れるに値しない。苦痛の限界にあることを全身で表現し、すべてを自白しきつたと敵に思わせるのだっ！ ここにあるのは姿のない苦痛だけだ。

爪根が傷つかないかぎり、爪はまた再生されることをおまえは知っている。また働けるようになる。皇帝陛下の為に

何度でも働けるようになるのだ」

教官「絞め殺せ」

■原林。

兵士の背後に忍び寄るイリユーシャ。猫のようなしなやかさ。後ろから兵士の首に針金を引っかける。適度にあく兵士。

教官「絞め殺せ」

兵士、教官もイリユーシャも本気と悟って、死にもの狂いで暴れる。

イリユーシャ、締め殺す。

教官「よし、食堂にいったいいい」

教官「よし、食堂にいったいいい」

■ペテルブルグ皇帝宮。

宮廷貴族の集う壮麗な宮廷広間。

飾り椅子を配した円柱のかたわらに立つ、イリユーシャ・グランセリウス。

12才。白い陶磁器のような肌、ガラスの碧眼、金色の髪、人形のように美しい。

侯爵夫人「まあ、可愛いお姫様、お名前は？」

イリユーシャ「トゥマーン」

侯爵夫人「霧？ ま、ほほほ、おもしろいお嬢チャマね」

イリユーシャ、ニッコリ微笑む。その表情、まるで天使。侯爵夫人「皇女をごらんなさい？ 趣味の悪いお洋服でちゅねえ、おつかちいでちゅねえ」

侯爵「よさないか」

侯爵夫人「いいのよ。皇帝一族は底抜けに鈍感な連中なんだから。お嬢ちゃんにも、パリの香水をかけてあげるわねえ、ねえ、いい匂いでちゅねえ」

侯爵「そんなもので出さな」

侯爵夫人「ペテルブルグなんてしよせんヨーロッパのすみっこにある田舎なのよ。ねえ？ お嬢ちゃんもそう思うわよねえ？」

イリユーシャ、こつくりと愛らしくうなづく。

■処刑場。

銃殺される侯爵夫人、侯爵、一家、老人子供全員がバタバタ倒れる。

■帝都皇室。

皇帝、ひざ掛けの上に置いた化粧箱から菓子をととつて、イリユーシャに与える。

皇帝、もうひとつとつて、自分の口に入れる。イリユーシャを見て促す。

イリユーシャ、皇帝に倣って菓子を口に入れる。

皇帝、微笑み、イリユーシャ、その表情に倣う。

■貧民窟。

イリユーシャ・グランセリウス、ふあつ、と目をひらく。

イリユーシャ「そう。わたしはスオミで生まれたの。ずつと前にこつちへ逃げてきて、……私、署長たちの出入りする店で働いているんだけど、それで……」

老婆「高等警察がなにか仕出かそつてのかい」

イリユーシャ「そのことでカストレンに知らせたいことがあるの。連絡とれる？」

老婆「……」

イリユーシャ「日本人と会ってるからどうか。急いでる」

の

老婆「……。いつもの店だよ」

イリユーシャ「わたしひとりじゃ信用されない、一緒に来て」

イリユーシャ、老婆にピストルを渡す。

イリユーシャ「取ってきたの。おばあさんが持ってた」

老婆「わかった」

老婆、帯の背中にピストルを差込み、足早く歩きだす。

■酒屋二階。

明石「ちよつと、待った。待った、待った、待ってくださいつ。あなたがた、とんでもないハナシをしてませんか？」

紳士「……」

明石「非常識だつ、専制主義国家を議会政治に戻すどころじゃないつ、それじゃあ、まるで……まるで……」

老人「革命だ」

明石「か、革命？ ……」

明石、呆然とする。「……ロシア、革命……」

明石「そんなコトはロシア国内の問題でしょう？ ここでどうしようというのです？」

紳士「ロシアの圧制を呪う組織があるのは、周辺国なのです。革命の導火線も周辺諸国にある」

老人「ロシアが日本と戦争を始めた今が絶好の機会なのだ。無理な対外戦争でロシア国内にも不満が充満している。われわれは、それを扇動する」

明石「あおる？」

明石、紳士と老人の顔を交互にみる。

明石「ここに、地下組織の党首が、ふたり……」

紳士「ロシア国内に革命運動が野火のように広がれば、皇帝は戦争どころではなくなります。日本が救われるにはそれしか道はない」

明石「……。そして、ここに、運動資金……」

明石、テーブルの上に札束を投げ出す。

明石「……」

■酒屋、表。

イリユーシャ、入口の口バの絵をみる。

老婆とふたり、中に入る。

階段を登る。

老婆の背後、イリユーシャの眼が冷めてくる。

老婆、2階のドアを開ける。

■2階。

ドアが、開く。

室内に男が3人。

イリユーシャ「……」

ドアのそばにいたひとりの男が、ドアを閉める。

老婆「露探だよ」

老婆、ピストルを奥の男に投げ渡す。

ドアのそばの男が、イリユーシャの背後に立つ。

三人目の男が、ナイフを持ってイリユーシャに近づいてくる。

イリユーシャ、ふいつとわらつてしまう。

イリユーシャ「そんな馬鹿じゃない、か」

正面の男「無駄足だったな」

鋭いナイフのエッジが、イリユーシャの頬に触る。

■走る馬車、車内。

紳士「『ロシアの霧』です」

明石「？」

紳士「ペテルブルグ宮廷専属の暗躍者なのですが、このストックホルムに入ったという報告がありましてね。気を付けてください。あなた、つけ狙われてますよ」

明石「殺し屋？」

紳士「なんだってします。『ロシアの霧』にくらべたら、高等警察など日向の猫だ」

明石「どんな奴なんですか？」

紳士「わかりません。見たが最後です」

明石「……」

■酒屋二階。

テーブルを潰して転がる男。

奪ったナイフを片手に旋回するイリユーシャ、ナイフの先端が、背後の男の眼球を切断する。床に転がったピストル

ルに手を伸ばす男、イリユーシャ、すばやくナイフを逆手に持ち変える、男のてのひらを串刺しにして床に打ち止める。

男たち、老婆、全員が目を切られている。

イリユーシャ「日本陸軍駐在武官モト・アカシが、ここで反逆者カストレンと会っていたと証言する？」

男「……しつ、知らんっ！」

イリユーシャ「そう、残念ね」

■河畔。

明石、河畔に突っ立って、ぼんやりと凍った河を眺めている。

小石を拾って投げる。

小石、氷の上を跳ねる。

明石、もうすこし大きな石を拾って投げる。

氷が割れる。

明石、……振り返る。

イリユーシャが立っている。

明石「おや、あなたは……」

イリユーシャ、微笑んで小首を傾けるような、うなずき方をする。

イリユーシャ「……どうして石を？」

明石「は？」

イリユーシャ「なぜ、かな、って、……凍った河の氷を割って楽しいですか？」

明石「え？ いいい、いや、その、なんとなく……考え事をしていたものでして……なぜ、でしょうか……」

イリユーシャ、微笑んで、ほうつ、と両手を暖める。

イリユーシャ「お国のことが心配でしょうね、……残してきた家族のことや、野や山や、一族のお墓や……木と紙でできたお家のことや……」

明石「……」

イリユーシャ「……」

明石「冬は……」

イリユーシャ「なに？」

明石「……終るものです」

イリユーシャ「……氷がわれたから？」

明石「割るんですよ」

イリユーシャ「……」

イリユーシャ、ゆっくり微笑んで、また、ほうつ、と両手を暖めてみる。

■ホテル・ニーヴァ。

明石の机上。

末の弟の手紙、「第九師団ニ配属賜り、……」に、最新の戦況報告書が重なっている。

報告書、

「第一師団・第九師団・第十一師団

旅順総攻撃・旅順陥落セズ・損害甚大

死傷者一万五千兵以上・機密・公表ヲ禁ズ」

■在ストックホルム日本公使館。栗野執務室。

執務机に公使栗野。その前に、明石。

明石「ロンドンの宇都宮さんに電信打ってもらえませんかね」

栗野「どんな？」

明石「ロシアに革命の兆しアリ」

栗野「卓上の茶碗を触り「ナイだろ」温度を確かめている。」

明石「いや！ アリます」

栗野「あるにはあるのだろうが、運動としては、まだ小さい」

明石「だから、ソコを大々的にセンセーショナルに、もう今日にも明日にも、ロシア全土に革命の炎が上がって、ペテルブルグ宮廷は、いつなんどき暴徒に夜襲されるかわかったものではない。てなガセ報道をロンドンから世界に向かって発信してもらいたいんです」

栗野「面倒だな」

栗野、茶碗が熱かったのか、指を引っ込める。熱すぎる茶に不機嫌になる。当番は誰か、こんな茶の煎れかたは言語道断。てなシブい顔。

明石「いいですか？ イギリスのロイター通信と言えば、世界最大の報道機関だ。ロイターが正義と言えば正義、悪

と言えば悪。事実と言えば、なんだって事実になるんです」

栗野「それは誤報をしないからだろう」

明石「誤報はすでにしていますよ。日本が快進撃してるなんてとんでもないウソだ。大日本帝国が可憐なよい子の国だというのが誤報だ。誤報というより情報操作だ。でも、そのおかげで日本は世界から信用され、カネも貸してもらえて戦争ができてる。事実が報道に引きずられてるんです」

栗野「極論だな。報道より世間を見ろ」

栗野、椅子の背もたれに体重をかけ、窓の外を見る。茶が冷めるのを待つ風情。

明石「知ってますか？ 日本の参謀本部もロシア軍もロイター通信の情報をもとに作戦を立てている。ペテルブルグ宮廷の貴族連中だって、世界の状況はロイターから吸収してるんです。軍のスパイなんぬんと民間の報道機関、考えてくださいよ、どっちが人数も多くて、気軽に情報を探りやすいと思いますか？ まじめに考えて」

栗野「それで？ それが、この戦争と、どういう、関係があるのかね」

栗野、茶碗の蓋をそつとあげて、茶柱が立ってるや否やをよく確かめてから、優雅にすすむ。

明石「……かつてないことです。かつてないことですが、かつてない卑劣な戦略でロシアを攻撃できます」

栗野「大袈裟に言うことはない。おぼはんの井戸端会議で村八分にしようというのだろう？ 世界に冠たる大ロシアの皇室を」

明石「そう！ それ！ それです！」

栗野「下劣」

栗野、茶を一服し、年代物のテーブルに気を使い、仏語の並んだ報告書の一枚を取って茶碗の下に敷く。

栗野「士道に悖るふるまいだ」

栗野、のどの潤いを愉しむかのよう。

明石「富を掠めるなら貿易、……リョーマが衝いた通りだ。そして操作するなら報道……。公使！ 5年前から、20世紀になったんですよ。ご存知なかったんですか？」

栗野、黙って前かがみになる。冷静なようでいて、異常な速度で立ち上がる。

栗野「知っちょーわ！」

顔を真っ赤にして怒っている。机を叩く。

栗野「維新を作ったのはわしらじゃけん。おまえら決垂れ

小僧が」

明石、食う。

明石「そのご自慢の維新！ 公使は純真一路、汚いことはなにひとつなくやり遂げたんですね！」

栗野が叩いた弾みで転んだスロバキア製の地厚な陶器の湯呑が欧州骨董執務机の縁をめざしてころころ転がってゆく。

栗野「・・・」

明石「あんたあ！」

明石、姿勢も変えない。平静な風にゆったりつつ立ったままで、そのまま怒鳴っている。

明石「呆けたとはナカトですか？」

栗野、ニガイ顔。

極東。列島。西日本。北九州。ハカタ言葉とフクオカ言葉は近在でも異なる。

実にふたりは同郷。

栗野「外国の大物にも、それだけの大口を利く度胸が、あるかキサン」

明石「誰相手でも、態度を変えたことはないですよ。知ってるでしょう」

栗野「口八丁で真剣勝負か、なさけなか」

明石「カタナよりは有効なものだと悟りました」

栗野、縁から落ちそうな湯のみを掴む。

明石「自分は、戦争をしないとす。ガイコクと戦争してるんです」

栗野、椅子に座る。

栗野「宇都宮君にそれを頼むと、どうなるのかね」

明石「ロシアの民衆も自分たちの不満が世界に通用するイラダチだという事を自覚するでしょう。反逆行為に自信も持つでしょう。その自信が、事実革命を引き起こす弾みになるかもしれません。ロシア皇帝は、逆に恐怖にかられます。貴族たちもです。気どらしの対外戦争どころではなくなる」

栗野「それで、極東にいるロシア軍の進行が止まる、とでも言うのか」

栗野、湯呑をきちんと自分の正面に置く。

明石「そこまでは、なんとも言えません。でも・・・戦争は、始めるより終らせることの方が難しい。この戦争、もうこの辺でやめとこうとおもえる状況でなんですか？」

栗野、置いた湯呑を觀賞している。

明石「日本軍が、地球の半分以上もある広いユーラシア大陸をどこまでも、攻めあがり、シベリアを越えて進撃し、露都ペテルブルグを焼き尽くすまでやりますか？」

栗野、湯呑をちよつと動かし、机にかかる針葉樹の陰に埋めて眺め直す。

明石「できるわけない」

栗野、気にいらなかったように、陶器を木立ちの陽と影の狭間に置き直している。

明石「それよりも、日本の国民が半分も死んで、日本本土が占領される方が先でしょう。そこまでやったらロシア皇帝も陛下も満足するでしょう。・・・ソレ、ほんとにソレでいいんですか？」

栗野「・・・」

机の引き出しから、金属工具を取り出す。レンチ。

明石「そこへ行き着く前に、皇帝に、こころでやめとこうと思わせる状況を作らないといけないじゃナイですか？」

栗野「根拠のない煽りだけで、革命が起きると、本気で思うのかね」

明石「根拠はあります。ロシアは、叩けばホコリが出る国です。叩くもなにも、あっちこっちもうホコリだらけでホコリが国になつていようようなもんだ。ちよつと火花を飛ばせば、あつという間に燃え広がる。必要なのは、砲弾じゃない。言葉なんです」

栗野、六角ネジを締めるレンチで湯呑を割る。学者のよう、破片を見分けている。

栗野「・・・。ロンドンが、うんというとはかぎりんぞ」

栗野、木陰が陰影を作る机の上に、なにごとを創作しているのか、破片を丁寧に配置している。

明石「栗野さん・・・」

栗野、陶器破片の配置された枯山水風の卓上を見下ろしている。

栗野「わかった」

栗野、鎮くと、破片を片付け、今しがたまで見下ろしていた光景をバツとゴミ箱に捨てる。

栗野「やってみよう。非常識だが、おもしろい。わりと論理的だしな」

■在ストックホルムアメリカ大使館。

各国の大使、夫人が社交会を開いている。

栗野公使、燕尾服で入ってくる。

壁際にいたトルージン、栗野公使の前に立つ。

トルージン「ドーブルウィ、公使クリノ。勝ち目のない戦争だと気づいて、停戦仲介をしてくれる国を探しに来たのかな？」

栗野「ヴェーチェル。それも正当な外交任務ですよ、署長」

トルージン「正当。正当とはよいことだ。貴君とは敵対国の人間だが、互いにルールを踏み越えなければ、こうして機嫌よく話し合うこともできる」

栗野「高等警察が国際法に則った正しい逮捕権を理解されておることを切に願いますな」

栗野、挑発的な眼でトルージンを見る。

トルージン「ハラショー、クリノ。東洋のサルにスパイゲームは向かない事をはつきりと思い知らせてやる」

栗野「バジャールスタ」

窓際に明石と秋月。

秋月「堂々としたものです。栗野公使」

明石「日本は、あいつらサムライが自分で自分らの支配権を捨てて革命をした。だから今でも上から民衆をみてる、その態度が抜けないんだ」

秋月「毅然としていいじゃないですか。節度もあつて、欧州の騎士階級に通じるものがある。サムライは、好評ですよ」

明石「ずっとサムライならいいかもしれん。だが、ああいう態度だけは、代々下の者にも伝染する日本の官僚はこの先ろくなものにならないだろうよ」

秋月、揺らせていたグラスをしみじみ見る。

秋月「国と国が利害を競って、戦いつづけている限り・・・敵国というものがあつて、敵の目があるかぎり、国家の方策を国民にも知らせたり相談したりすることはできません。一部エリートが国策を独占し懸念し構想し、真実ではない理由を国民に喧伝して国を引っ張る他ないじゃないですか」

明石、手に持っていたシャンパングラスを手近なテーブルに置く。

明石「君は若い。そのエリートだ。だからそんな無理なことが当たり前だと信じれるんだな」

秋月「道理ですよ」

明石、自分のグラスと他人のグラスの位置を勝手に動かしている。

明石「・・・たとえば、通信をだよ」

明石、グラスの配列をあれこれ調整して、心地いい光景を探っている。

明石「一部団体やら国家やらから切り離すことができれば、その道理は無理になるだろうな」

秋月「明石さんは夢想家ですな」

笑う。

明石、会心の作が出来ましたな如く、グラスの並んだテーブルを眺める。

給仕が、グラスを片付ける。

明石「北歐貴夫人とお近づきになれんのかのお。金髪碧眼、では」

秋月「その為ここに連れて来て言ったんですかあ？」

明石「ぼかあ、スパイだよ。スパイに美女はつきものだろうに」

秋月「サムライ日本は礼儀正しいいい子の集まりなんですからね。停戦交渉のいい仲介国を得るには、各国大使にいい心証を与えなくてはならない。くれぐれもバカしないでくださいよ」

明石「言われて、ハイそうですかと思うか俺が」

明石、宴遊会場をぶらぶら歩き出す。酔っぱらっていて妙に機嫌がいい。

大きな丸い中華テーブルを囲む列強諸外国の外交官、武官がいる。

英・仏・外交官が座って談笑し、独・露・武官が、立ち話している。

明石、テーブルに近づきテーブルの食べ物を物色する。

英外交官「(諸君、となりの小さなテーブルから新しいお客さんだ)」

一同、明石を見る。

英外交官「(ようこそ、我々の中華テーブルへ)」

明石「あはいあはい」

輪に押し入り料理に手を出す。

仏外交官「(本当にどこにでも突っ込んでくるんだな)」

明石に微笑む。

露武官「(機関砲の前に整列したままぞろぞろやってくる。知能のなさ、空恐ろしいくらいだね)」

笑う。

独武官「(あなたは、ドイツ語かフランス語ができますか?)」

明石「あはいあはい」

前歯を出してニヤニヤ笑う。

露武官「(ほっとけ、わかってない)」

イギリス「(さて諸君。このように彼らは、このテーブルに分け入ってきたわけだが)」

フランス「(堂々、清国を戦争で打ち負かして、だね?)」

英外交官のかたわらに英国貴婦人。チャイナドレスを着ている。

チャイナドレスの貴婦人「(黙って見過すつもり?)」

イギリス「(彼らは、戦争に勝利したのだから、領土を受け取るのは、当然の権利だろう)」

一同、明石が中華料理を取るのを眺める。

ロシア「(それは人間同士の約束事だ)」

フランス「(ご婦人に)」

明石の取った皿を貴婦人に渡すように手で示す。

明石、わからなげに首をかしげる。

ロシア「(だれか、社交ルールを教えてやってくれないかね)」

露武官、料理を手盛りした明石から皿を取り上げ貴婦人に渡す。

明石「あはいあはい」

チャイナドレスの美女に微笑みかける。

仏外交官、貴婦人が受け取った皿から料理を取り、皿を独武官に回す。

ドイツ「(ここは、我々に入用なのだ)」

笑いながら、料理を取り、露武官に回す。

露武官、料理をさらい、空になった皿を明石に返す。

明石「あはいあはい」

空の皿に料理を盛ろうとする。

露武官、巨体で明石を押し出す。目線は、独武官を牽制している。

明石、さすがにむっとする。

フランス 冷笑「(君たち必死だね)」

露・独・武官、英仏を睨む。

ドイツ「(君らは、早くからこのテーブルに着いていたから、さぞかし満腹だろうが)」

ロシア「(我々だって、まだたいして食っとらんぞ!)」

貴婦人「(なんだか怖いわ)」

フランス「(マダム心配には及びません、私がついています。ドイツ人よイタリア人よロシア人よ、そのサルよ、乱暴はよしたまえ)」

ドイツ「(それだ。すこし出遅れて来ただけで、ことあるごとに我々のことを餓えた狼のごとく、言いふらすのは、得心いかないな)」

ロシア「(そうとも。君らがさんざんやってきたことではないか)」

イギリス「(粘着はよしでしょう)」

イギリス「(我々は紳士だし、もう20世紀になったのです)」

英外交官、ナプキンで口元をぬぐう。

ロシア「(フランスはわがロシアと同盟関係にある。いつからイギリス寄りにかわったのだ? イギリスは、このサルなどと組みしおったのに)」

明石を指差す。

フランス「(友よ。ロシアが極東に注力して欧州を空にしてしまっている今、私としてもイギリスに向かって強き出るわけにはいかないではないか)」

イギリス「(このままロシア軍が敗退してくれると、私には好都合ですな)」

仏大使に酒を注ぐ。

フランス「(私はね、ロシアの軍事力を頼りに同盟を組んだのに、その肝心の軍が極東で猿などを相手にやり込められ続けられては困るのですよ。私の仇敵は、あくまでもアナタなのだから)」

英外交官に返杯し微笑む。

ロシア「(操作情報だ。我々は、勝っている!)」

フランス「(なあ友よ。猿の島などどうでもよいではないか。君らがあまり小突き回すから、彼らは発狂したのではないのかね)」

ロシア「(それも誤解だ。我々は、猿の島などに関心はない。我々が握っておきたいのは極東。中国、朝鮮の一部にすぎん)」

フランス「(そいつに聞いてみてはどうか?)」

明石を指差す。

フランス「(日本はな、防衛戦争のつもりでいる。侵略者から自国を守っていると思っている。彼らには、正義の戦争を行なっているという強い意思がある)」

ロシア「(猿どもに、そう信じ込ませた奴がいるのだ)」
英外交官を睨む。

フランス「(ロシアにその意図がないとしても。ロシア軍が朝鮮半島に居座れば、小さな海を挟んで向かい合わせだ。日本人でなくとも、侵略を警戒するだろう)」

ドイツ「(ロシア軍が、朝鮮から進軍を始めれば、猿は自分の島で防衛戦をしなくてはならなくなる。戦略的に言って、そうなるからでは、日本本土の防衛は絶対に不可能だ)」
フランス「(だから、そうなる前に満州で戦うことにしたのだらう)」

チャイナドレスの貴婦人「迷惑ですわ」

ドイツ「(仕向けた、のだらう?)」

英大使を斜に見る。

英外交官「(レトリックも対話のひとつですよ。彼らがどう解釈したかは知らないが)」

チャイナドレスの貴婦人「こんな話、私はもううんざり」

仏外交官「そうですね。マダム、踊りましょう」

チャイナドレスの貴婦人、仏外交官の手をいなし、テーブルを離れる。

英外交官、指を弾く。

米大使館付きの若いアメリカ人給仕長、皿を片付ける。

アメリカ給仕長、厨房へさがり、料理人たちを叱咤し、取りまとめ、新しい料理をふんだんに用意する。フロアに戻って来て、全体の様子を眺める。今は、その挙措が、慎ましい。仏外交官、貴婦人にあしらわれて、席に戻ってくる。

フランス「(正直、潮時ではないかと思っているのだが)」

イギリス「(調停役を買ってでられますか? うーん、それは見合わせてもらいたいな)」

フランス「(アナタは、露日戦争が早期に終わって、ロシア軍が欧州に戻って欲しくないからそう言うのでしょう)」

イギリス「(そうですね。舞い戻られては困る。誤解がないように言っておきますが、イギリスが日本に肩入れするのは、日本軍独ではどうしてロシア軍と戦えないからだ。私は、露日、双方に共倒れしていただきたいのだ。皇帝ロシア軍は欧州の安全にとって、実に脅威だし、アジアに雄があってもらっても不都合だ。そこはみなさん同意見だと思いますがね)」

仏・独を見る。

露武官、酔っ払って目が据わってくる。

ロシア「(猿を駆逐して、我々は大軍のまま欧州に舞い戻る!)」

イギリス「(なにか作戦があらいのようですね?)」

ロシア「(なぜ、教えねばならんのだ?)」

イギリス「(阻止不能で確実な計画なら隠し立てする必要はない。むしろ喧伝された方が、より優位に事を運べますよ。自信がおりなのでしょう。で、いつ?)」

ロシア「(この冬だ。猿どもは、冬に軍隊は動けないと信じている。冬こそロシア軍の本領だ)」

ドイツ「(細部ではなく、全体の運動としても、日本軍は突出しすぎている。補給の機構というものが。側面を衝けば一撃だろう)」

露、明石の開いたわき腹をしげしげ眺める。

ロシア「(それだけの兵力輸送は完了した。奉天で日本陸軍に対する包囲殲滅戦を行ない、猿どもを屠殺する)」

フランス「(言い切ったね)」

ドイツ「(ロシアと日本は、大陸満州で陸戦をしている。ロシアは陸続きだが、日本が自分の陸軍を支えるには、本土から海を渡って武器弾薬食料を運ばなければならない。補給路を確保するには、制海権を守りつづけなければならない。なのになにに、旅順は陥落していない)」

フランス「(旅順?)」
フロアの貴婦人たちの踊りに合わせて軽く腰を振り、あくびをかみ殺す。

ドイツ「(旅順には、ロシア艦隊がある。バルト海から回航されたロシア本国の艦隊と合同すれば、日本海軍の2倍以上の大艦隊になる)」

独武官、テーブルにグラスを置く。そのひとつのグラスの左右にふたつのグラスを置いて挟み撃ちにして見せる。

ドイツ「(艦隊戦というのは不沈戦艦が備えた大砲の数で決まる。日本海軍に勝ち目は)」

ロシア「(陸海ともども、動員数で圧倒している)」

ドイツ「(日本海軍の制海権はロシアが握り、大陸に展開する日本陸軍は、補給路を断たれ孤立し、取り残され、冬の包囲戦で、全滅するだろう)」

フランス「(それじゃあ、いま調停に入るのは馬鹿げてるな)」
笑って英外交官の肩を叩く。

ロシア「(調停? とんでもない。そういうものは、戦争をしている国同士にあるものだ。我々は戦争をしているのではない。コイツらを駆除しているのだ)」

明石を指差して微笑む。

明石、ニヤーと笑って応える。

イギリス「(どうも私までが形勢危しだな)」

仏・独・露を見まわす。

ドイツ「(イタリアと相談しあってみてはどうだ?)」
一同、どっと笑う。

フランス「(ルーブル美術館に浮世絵コレクションが増やせそうかね?)」

ロシア「(猿の曲芸画などいくらでもお譲りする)」

明石「(あはいあはいあはい)」

ニヤニヤ笑いながら、その場の全員と握手し、立ち去る。

英外交官、フィンガーボールで手を洗う。

英外交官、席を立ち、米大使に挨拶しに向かう。

明石、秋月の所にもどってくる。

明石「(いい子にしてたろ)」

秋月「(ペコペコにやにやして、なんとも、絵にならないんだなあ)」

明石「(エル・ポデルトタール・エッサ・エンセス・マヌス)」

秋月「(何語です?)」

明石「(ポルトガル語だ)」

秋月「(ほう、で、意味は?)」

明石、ドアを蹴っ飛ばして、でてゆく。

■都邑。

明石、夜のストックホルムを黙々と歩く。
表通りから裏路地に入る。

■穀倉。

カストレン、シリヤスク、明石、十数人の男たちが集まっている。

明石の目の前で、大きな木箱がこじ開けられる。

木箱の中に銃器。

明石「(ロシア軍の武器じゃないか、よく手に入ったなあ)」

紳士「(ロシア軍にも知人はいます。あなたが寄与してくれ

た現金のうち半分は武器弾薬に化けましたよ」

明石「あとの半分は？」

紳士「知人に化けました」

老人「来月になったら、欧州全土にいる組織幹部を集める」

モトを全員に紹介し、一斉蜂起の準備を進める」

明石、カストレンの手を握る。

老人「われわれの悪魔を葬るのだ」

■在ストックホルム日本公使館。

秋月「栗野公使とぼくは、停戦仲介国になってくれる国を探してたんですがね」

明石「最有力候補は？」

秋月「フランス。内々の折衝はついていたのに」

明石「蹴られたろ」

秋月「ええ。……？、でも、どうしてそれを？」

明石「栗野公使、ロシア軍が逆襲にでます。それもこの冬、奉天です」

栗野「……。うわさだ。こんな遠い所から、日本にそんなこと報告しても信じるものかっ！」

明石「フランスが調停から手を引いたのは、その作戦計画をロシアから聞いたからです。日本軍が全滅した後じゃ、だれが中に入っても停戦なんてさせられない。割ってはいだけバカだ」

秋月「くそっ、所詮アジアはヨーロッパに略奪されるためだけにあるのか」

栗野「……」

秋月「万事休す」

明石「この喧嘩、だれも止めてくれないってコトになったらオオゴトですよ」

栗野、振り返り、菅田を見る。

菅田、頷く。

菅田「明石さん。イギリス情報部が、あなたの話に乗りましたよ」

明石「どの話？」

栗野「ロシア革命のハナシだ」

菅田「大英帝国情報部次長オーブリー・ヴォイジーから直接返信がきました。情報網と地下組織のすべてを使って革命扇動することになった。通信は英国で押さえるから、地

下組織は……」

明石「わが日本の担当」

菅田「と、いうより明石さん、あなたひとりの担当ということになりますな」

明石「次の会合ですべてが決まる」

栗野「いつだ？」

明石「聞いてしまつて後悔しませんか？」

栗野「一蓮托生だ。トルーシンのアホに、どっちが猿か教えてやる」

明石、秋月の方をみる。

秋月、栗野をちらつと見て苦笑しながら明石をみる。

菅田「栗野さん。私をロンドンへやつてもらえませんか。大英帝国現地で、情報部と明石さんのつなぎになりたい」

栗野「こんな奴の連絡役でいいんですか？」

菅田「こんな奴ではありません。今の明石さんは大日本帝国の秘密兵器です。師団一個分に相当する」

栗野「チャー。鎮台あがりの平民兵が日本を背負つてくか」

明石「公使、無心が半額残っていたとおもいますが」

栗野「出す。書記官から残り50万受け取れ」

明石「ありがとうございます。この金で戦争に勝つ」

栗野「カネ、カネ、言うな。はしたない」

明石、敬礼して誤魔化す。

栗野「かわりに調書を書け。帝政ロシア偵察事情。いまは君が一番の事情通だ」

明石「なんのために？」

栗野「アメリカでの講和準備をすすめている小村外相に必要なのだ」

明石「講和？ ロシア帝国は、ぼくが叩き潰します。粉碎してやる」

栗野「のぼせ上がるな！」

栗野、怒鳴る。

栗野「勝つことが目的ではない。負けず、停戦させるのだ」

明石「鎮台あがりの平民兵でも、自分は軍人でありまサムライであります」

栗野「間違えるなど言っている。士道は他国を粉碎する権利ではない」

■王立劇場。

ウィット「どうなのだ？ モターカシは」

イリュージヤ「モト・アカシ、です」

ウィット「……皇帝いわく猿の国家だ。猿の名前をわれわれ人間に発音できるものなのかね」

イリュージヤ「そんなふうに考えては、おられないくせに……」

ウィット「で？」

イリュージヤ「おもしろい男ですわ。自分の身なりに対する美意識が欠落してますね。大物ですよ。地下組織の会合に行くのに、堂々と市民に道順を尋ねたこともあったり。自分が精密なスパイ工作を実行しているのだ、という認識もないかもしれない」

ウィット「『ロシアの霧』の敵には値しない、か」

イリュージヤ「ちよつとイライラします。もっとマジメになれて手紙を書いて送り付けてやろうか、て何度も思ったくらいです」

ウィット「きみをイラつかせるとは、たいしたもんだ」

イリュージヤ「それは深読みです」

ウィット「高等警察に出し抜かれるなよ」

イリュージヤ、微笑しながら、ゆっくりうなづく。

■地球の眺望。

巨大なクの字を描くスカンジナビア半島。スウェーデンから、東へ。

フィンランドを越えてロシア領、ペテルブルグ、ウラル山脈を通過し、

凍った大地シベリアをえんえんと、さらに東へ。

日本海が現れ、右端に小さな弓型をした列島がみえる。

朝鮮半島の根元あたりがクロースアップされる。

■荒野。

(テロップ)「奉天」

連射砲撃音。

突撃ラッパ。

蟻のように累々と折り重なり進軍する日本兵。荒野を覆い隠すほどの死体、手足、砲煙。

馬上、怒号する指揮官。きらめく軍刀。激励、命令、絶叫。

後込みしてきた同胞兵の頭を軍刀で叩き割る。怒号。怒声。

わらわらと壕から這い出る日本兵の群がり。濃い砲煙のなか果敢に前進するも、後方の壕から一斉に射撃した味方別部隊の弾を浴びてバタバタと虫のように倒れる。

北の大地は、見渡すかぎり鉄とベトンで固められたロシア軍の砲台堡壘。

装甲壁が、夕日を受けて血の色に染まっている。突き出した大砲の群れ。

砲撃閃光。ギューンと砲弾が空気切り裂いて飛来するリアルな音。

群がりあって敗走する日本兵の中で爆発が起きる。火炎。砲弾の金属破片。飛び散る肉塊。

保類から雪崩をうって行進してくるロシア軍。こだまする「ウラー」の連呼。

大軍大地を覆うさまは動く絨毯を思わせる。

■指令部。

参謀「砲弾がないんです！ 兵はもっと足りない！」

参謀、激して、コンクリートの壁を素手でどんどん叩いている。血が飛び散ってもやめない。気づいていない。

参謀「国内の徴兵枠をもっと広げて、もっと兵をどんどん送るよう東京に言っていたきたい！」

児玉「会戦を見合わせ、耐えて待つ」

参謀「なにを待つんですか！ 本国から援軍があるんですか！ 一個二個の師団が加わったところで、持ちこたえるのは無理です！ そのまえに帝国陸軍は、陸軍は、全滅する……」

児玉「そうならん絵を描け、参謀職じゃろが」
出て行く。

■荒野。

屍の山に沈む夕日。

児玉（師団じゃと？ そんなものどころではない。師団全部、帝国陸軍全部と同量の働きがいる今すぐいるわい！

アイツあわかつちよるんか！

児玉、西のはるか遠くを睨みつける。

■ヨーロッパ。スウェーデン王国、舗道。

明石とイリユーシャ、ゆっくりと歩いている。

明石「変だね、きみはいつもふいに現れる……なぜ？」

イリユーシャ「……聞かないでください」

明石「え？ なぜ？」

イリユーシャ「……なぜ？ と聞かれるのは嫌い」

明石「……」

イリユーシャ「……」

明石「警告したのに……大本営は、こちらの情報を信用しなかった。……どうして、もっと……どうして、もっとうまくやれないんだろう」

小雪が降る。

イリユーシャ「また、降り出しましたね」

イリユーシャ、明石の正面にまわる。舗道にひざをつく。

明石「あ、あ、あの……」

イリユーシャ「馴れてらっしゃらないのね、洋装」

イリユーシャ、明石の蝶ネクタイをいったん解き、結び直す。ずぼんの腰回りの裁ちじわを合わせる。

明石「……スカートが汚れます」

イリユーシャ「かまいません」

明石「いや、しかし」

イリユーシャ「男のひとは、どんなときでも颯爽としているものです」

イリユーシャの手が動く。

しんしんと雪がふる。

明石「……」

イリユーシャ「……」

イリユーシャ、立ち上がる。

イリユーシャ「……」

明石、ハンカチを取り出す。イリユーシャに渡す。

イリユーシャ、スカートのひざをちよつとみる。

微笑む。

明石「御免」

明石、思わず逃げ出す。

振り返る。

イリユーシャ、雪降る舗道に立っている。明石を見る。

明石「……」

イリユーシャ「……」

明石、一礼して立ち去る。

■郵便局。

ラコスキー、窓口に行き、郵便を差し出す。

窓口の男、ハルストレム、郵便物を処理する。

ハルストレム、預かり書を切って、ラコスキーに渡す。

ラコスキー、日付を見る。……2月7日。

■サロン、ドロワ・ドウ・ドメインー4F

ラコスキー「次の会合は、2月7日」

ラコスキー、預かり書を裏返す。

ラコスキー「場所は、バリエーク通りの……」

リュエフ「待った。こっちの聞いた密告と食い違う。日付は同じだが、場所が違う」

ラコスキー「なんだって？」

リュエフ「俺が入手した情報によると、河向こうの教会だ」

ラコスキー「どういうこと？！」

リュエフ「……どちらかは、罠だ」

イリユーシャ「……」

ラコスキー「そもそも、あのタヌキ、どうやってあんな地下組織のボスと接触することができたんだろう。高等警察も俺達もかなり必死に首領の行方を探していたんだ。だのに絶対捕まえられなかった」

リュエフ「一般大衆を味方につけてるんだ、奴は」

ラコスキー「じゃあ、会合情報を得て踏み込んで、いつもいつもモヌケのカラなのは、なぜだい？ 市民の情報網だけじゃ、ああも見事に裏はかけない」

リュエフ「……高等警察の中にもシンパリストがいるんだ」

イリユーシャ、窓から河をみている。

リュエフ「高等警察内部の人間も、もとを正せば衛星諸国の人間だ。表でヘイコラしても、ハラの内では違う」

河、薄氷が割れるのが見える。

イリユーシャ「……それ、逆情報源になる」

イリユーシャ「……」

■トルージン自宅、寝室。

ベッドの上に、震える娼婦と、震える手で銃を構えるトルージン。

ラコスキー「ホントに、あんたの部下は役にたたんなあ、警備ひとつできなくて、何が警察なんだい？」

ラコスキー、ベッドの上に座り込む。

トルージン「なんの用だっ」

リュエフ「今月7日に反抗組織幹部が一堂に会する。場所はバリエーク通りだ」

トルージン「飲み屋街だな」

リュエフ「中に入るなよ。遠まきに通りを包囲するだけだ。勘づかれて中止されたらそれまでだ」

ラコスキー、女の脚の臭いを嗅ぐ。

ラコスキー「それまでになったら、おまえも終わりだ、署長」

■某部屋。

老人「欧州の幹部が集うのだ。踏み込まれたら一巻の終わりだ」

紳士「トルージンが密かに警戒網を作っています。バリエーク通り」

老人「漏れたか。・・・手配したのは？」

紳士「ハルストレムです。・・・腹心に裏切られるとは思いませんでしたよ」

老人「そんな事もある・・・」

紳士「申し訳ありません」

老人「だが、都合がいい。高等警察がバリエークに掛かりきるうちに、われわれは河向かいだな」

■舗道。

明石、歩いている。

■河沿いの小道。

イリユーシャ、もの想いがちに歩いている。

ふと立ち止まり、白夜に光る河を見る。

■教会、裏通り。

明石、たむろする浮浪者を装う男たちの間をすり抜け、中に入る。

紳士「会合が終わったら、スイスへいきませんか？ あなたの金が必要としている男がいます」

明石「役に立つ男ならいくらでも出します。ただ、ぼくは礼儀知らずだ。相手に見境なく大口叩くかもしれません、勘ねませんか、その男」

紳士「レーニンはそのような狭量な男じゃありませんよ」

明石「聞かない名だな」

紳士「かの大国に革命が起きれば、その指導者の名前を世界は永遠に記憶するでしょう」

明石、コートの裏を覗く。かつて知ってるかぎりの外国語で書いた自分の名前は、こすれてもう読めない。

紳士「日本さえ、あなたの名前は記憶しないでしょう」

明石、一片の雪を掌で受ける。

紳士「あなたが世界に対して仕出かしたこと。あなたが実際にいた、という事実。もね」

掌の中で消滅する雪。

明石「すべて消える」

快活に笑う。

■教会、堂内。

参拝人でごった返している。

イリユーシャ・グランセリウス、その中をうつむいてゆっくり歩いている。

人垣の向こう、反対側の壁ぎわで紳士と話し込んでいる明石が見える。

イリユーシャ、すこし考えあぐねるように立ち止まる、歩きます。

イリユーシャの背後、ローブを被ってうずくまるように椅子に座っていた老婆が、ハツとして顔を上げる。老婆の

両目は、刃物傷でつぶれている。

イリユーシャ、老婆に気づかず、地下組織のメンバーが集結した堂内をゆっくり歩いている。

明石、椅子に座る。

■同、堂内。

イリユーシャ、ゆっくり近づいて明石のとなりに座った。

明石「イリユーシャ？」

イリユーシャ「ごめんなさい。ほんとはね、ずっとあなたを監視していたんです」

明石「組織の命令で？」

イリユーシャ、小首を傾げる曖昧なうなづき方をする。

明石「なんだ、そうだったのかあ、君が遠まきに護衛してってくれたから、ぼくはずっと高等警察に捕まらずにすんだんだ・・・」

イリユーシャ「あなたは、この世界に必要な人だから、・・・」

明石、なんとなく天井の方を見上げる。

明石「・・・よく考えると好運の連続だったよ・・・ついていったんだ」

イリユーシャ「あなたには、行為にごまかしがない・・・だから、堂々としてられて・・・だから・・・まわりがおびえる・・・」

明石「・・・正直ではないよ」

イリユーシャ「・・・あなたは戦争を実行する人なのね？」

明石「・・・」

イリユーシャ「・・・」

明石「いや、でも、・・・」

イリユーシャ「フォトグラフって、ご存じですか？」

明石「ふおとがら？ 知ってらあ。文明開花の明治ニッポシんだけ」

■同、祭壇裏。

目を切られた老婆、紳士の袖を引く。

紳士「ここに？」

老婆「見た者の眼を切って顔を隠したつもりでも匂いまでは消せない。忌まわしき悪魔の娘も今夜で終わりさ」

■同、祭壇。

祭壇に老人が上がる。

老人「カストレンだ。祖国を略奪しみずからの国家さえ腐敗の淵に沈めた皇帝を滅ぼす時がいつに来た。それは、いまここに集結した力によってなされる」

堂内に着席した一同を見渡す。

■同、堂内。

イリユーシャ「あなたは、カストレンに利用されたとは考えていないのですか？ 彼が第二の皇帝になるかもしれない」

明石「……わからない。でも、互いに目的は一致した。東京に、タマネギ頭の天堂が立つことになるようなことは絶対にさせられん」

イリユーシャ「日本の王様は、第二の皇帝にならない？」

明石「……」

イリユーシャ「悪魔の称号は皇帝ひとりのものなのね……」

明石「……イリユーシャ、きみの目はいつも悲しいんだね」

イリユーシャ「……皇帝の目もそうだったわ」

明石「？」

イリユーシャ「……あなたは、おもしろい、とっても変わってる。……わたし……あなたを監視していて、……うん……楽しかったわ、……とっても楽しかった。こんなに楽しかった日々はなかった」

明石「……」

■同、祭壇。

老人「裁きを下すにあたって、悪魔の毒牙がどのような姿でわれわれの前に現れるか、われわれは知らねばならない。それは美しく気高い貴婦人に姿をやつすこともある」

カストレン、着席するひとりとひとりに目をやる。

欧州各地の反抗勢力幹部たちを見、明石を見、明石の隣に座る美しい娘、を見る。

■同、堂内。

明石「イリユーシャ……」

イリユーシャ、祭壇の上のカストレンとまっすぐ眼をあわす。

祭壇の老人「ひとりで乗り込んでくるとは、まさに人間離れしたクソ度胸だ」

明石「まさか……イリユーシャ……でも、なぜ？」

イリユーシャ、明石を見つめる。

イリユーシャ「聞かないで」

明石「……なぜ？」

イリユーシャ「なぜ？ と聞かれるのは嫌い」

明石「……」

イリユーシャ、立ち上がる。

イリユーシャ「わたしが今日ここに現れたのは、あなたがたに決定的な破局を宣言するためです。わたしは、あなたがたを滅ぼす悪魔の手先。あなたがたは、わたしにあらがえません。カストレン、もはやあなたにはなんの力もない」

祭壇の老人「そのような空虚な脅迫との決別するために、我々はここに会したのだ」

銃やナイフを構えた男たちが、イリユーシャを包囲する。

明石、あわてて立ち上がる。

明石「待てっ！ ダメだっ！ くそっ！ ふおとがらだっ！ ここに集まった全員が写真に撮られているっ！」

イリユーシャ「大日本帝国明石元二郎大佐。戦時国際法規に則ってあなたを逮捕します。他民族扇動、スパイ工作、反体制組織との謀略」

イリユーシャ、凍った河のような瞳で、全員を眺める。

イリユーシャ「もちろん、ここにいる全員もね」

明石「イリユーシャ……」

イリユーシャ「わたしの勝ちよ。あなたは、わたしを見抜くことさえできなかった」

明石「きみが……ロシアの……霧、なのか……」

明石、イリユーシャを見つめる。

イリユーシャ、目をそらす。

■海岸……

(テロップ)「バルト海」

灰色の空。凍結した海。

静止した海の上をぼつりぼつりと歩くイリユーシャ・グランセリウスと明石元二郎。

イリユーシャ「この夏、この海、いっぱい……」

イリユーシャ、凍りつきどこまでも広がる海原を見晴らす。

イリユーシャ「水平線のすみずみまで……巨大な軍艦が群れをなして浮かび……音も立てずに進んでゆくのを見ました。ひとつひとつに無数の針を刺したような大砲のシルエット、黄色い煙突から黒雲がもうもうと湧き上がっていて、灰色の雨雲と混じりあって……。どんだんひろがつてゆく巨大な雲が、ひらりひらり、脅すように雷を閃かせて、それが、あまりに美しく、あまりに、恐ろしくて……わたしは砂の一粒になつて、波に巻かれて、そのまま海の底へ落ちて消えてしまったかっただけ……」

明石「ロシア本国艦隊……すでに日本へ出撃していたのか……」

イリユーシャ「征服した国々からかき集めた人間を満載にして、地球の裏側にある戦場にゆくのです……新たな征服の為に……」

明石、立ち止まって、イリユーシャの目を覗き込む。なにか言おうとして、……なにかに気づく。

明石「君の……こっちの目？ ……左」

イリユーシャ「わかります？ 見えないのです。幼いときに怪我をして」

イリユーシャ、いつもの、小首を傾げる表情で明石を見る。

明石、目をそらす。

明石「……どうして、ぼくを逃がした？」

イリユーシャ「上司の命令……。わたしは、命令に従うだけです」

明石「だれだ？」

イリユーシャ「もと帝政ロシア蔵相」

明石「げえ……、ウィット、……ロシアの元首

相……、初代首相が……なぜ？」

イリユーシャ「彼が愛したのはロシアであって皇帝ではないのです」

明石「……。それで……。カストレンたちも逃がしたのか……」

イリユーシャ「革命は民衆の力だけでは成功しません。写真を入手したウィットは、カストレンの組織を支配できるでしょう」

明石「ウィットは、皇帝を……。専制主義を見限ったのか……」

イリユーシャ「これ以上人民が苦しむ前に、日本との停戦調印を行うには、皇帝にロシアの実態を知らせるしかありません……。彼は停戦仲介国にアメリカを選びました……。ウィットはポーツマスですべてを終らせてくれるでしょう……。モト、生き残って、ロシアに……。革命を起こしてください」

明石「しかし、そうなら……。ウィットも、きみも、……。皇帝と運命を共にすることになるぞ」

イリユーシャ「……。微笑む……」

明石、ポケットからくしゃくしゃになった茶封筒を出して、イリユーシャに手渡す。

イリユーシャ「……。なに？」

明石「大英帝国情報部オーブリー・ヴォイジーとのコンタクトの取り方が書いてある。これを皇帝の為に使うも君自身の為に使うも君の自由だ」

イリユーシャ「……。自由……」

明石「……。逃げるんだ、イリユーシャ」

イリユーシャ、首をふる……

明石「……。きみに会えて……。うん、楽しかったよ……」

明石、歩き出す。

明石「ナケミーン、グランセリウス」

イリユーシャ、灰色の海をみる。

イリユーシャ（ナケミーン……。サヨナラ、モト……）

■海洋。

（テキスト表示）

「中世の終焉。」

ユーラシア大陸北西部に起こった産業革命は、その地域

の国々を飛躍的に先進化させた。

狩猟、採集、牧畜、農耕など、〈地域自給〉を主体とした人間が生息する為の穏やかな営み、は、〈工業システム〉の獲得によって、変革した。

変革を肯定し、以前の生計体系を破壊してしまったからには、もはや、変革以前には、戻れない。

人類は、人類の生き方を変えた。

産業文明には呼吸がある。

安い材料に満ち溢れ、安い人材を乗せた広大な土地、集団、を渴望する。

加工した産業製品を売りさばく広大な市場を要求する。

この呼吸を失うと、加工者に過ぎない産業文明は、ただちに窒息死する。

近代〈帝国主義〉は、産業文明が呼吸し続けること、それによって国をして優位たらしめること、を命題として、生まれた。

産業文明によって先進した一部の国々・帝国群が、古代中世的な多数の後進国から各段の優越をなしとげ、産業文明の呼吸が望むままに、掠奪し、地球の大半を手中に収めた。

帝国主義が侵略主義とほぼ同意になるのは、産業文明が持つ呼吸の生理ゆえであり、同じ生理を持つ国家、民族集団間には、必然的に利害摩擦が生じる。もともとは地域間のものであった〈戦争〉が産業文明の呼吸の望む所以によって、地球規模に拡大した。

産業文明が呼吸を欲するかぎり国家政治・ありとあらゆる人間集団、がどう、体制や名称を改めようと、〈帝国〉の呼称や体制をどう改めようと、本質の原理は変わらない。それによって起きる様々な現象、悲喜劇、はなにも変わることはない。

地球的規模——国家から——すべての大中小集団——我々の日常生活の、瑣末な仔細のことごとく、に至るまで。

わたしたちは、この非情なゲーム設定の上で、——いま、を呼吸し、——ここで、生きている。』

■アンバサダー・イン、理髪室。

イリユーシャ・グランセリウス、金色の長髪をバツサリ切ってもらう。

イリユーシャ、鏡の中の自分を見つめる。

（それに重なって、テロップ）

「ニューヨークピア

——1907年——」

イリユーシャ、立ち上がって、窓辺に立つ。

窓の外に豪華客船が、見える。

トランス・アトランティック、ニューヨーク from toサウスサンブトン。

〈ノスタルジア号〉。そして、霧笛。

〈END〉／／1993.

ゲーム業界を“爆発”させた
“ストライダー”の父

四井浩一インタビュー

『ストライダー飛竜』で映画マインドに満ちたアクションを手がけた後に『ノスタルジア1907』で渋い物語に軸足を移し、と思ったら実写+爆弾解体ゲーム『鈴木爆発』を送り出したりと、常に予想を裏切り期待を超える希代のクリエイター・四井浩一氏が本誌に登場！

Interview=
多根清史
(フリーライター)

「ゲームサイド」史上、最高峰
(高尾山的に)インタビュー！

——ようやく四井さんにお会いする夢がかない(注…2ヵ月越しに連絡を取り合い、やっと実現) 感激です！

四井 いえいえ、しばらく寝込んでいたもので。でも、僕は「開発者はあまりしゃべるべきじゃない」と思ってるんですよ。ページ数が余ってるんだったら、シナリオでも書かせてくださいよ(笑)。

——それは読みたい……んですけど、四井さんのナマのお言葉を頂きたいんです！

四井 じゃ、落ち着いて話ができる所に行きますか。

——ええ、せっかくですから高尾山口が地元の四井さんのリードで。(10分後) あれ、ロープウェイに乗るんですか？

四井 山の上にいる茶店があるんですよ。そのほうが落ち着いて話ができるかなと。

——てっきりロープにぶら下がりがら『ストライダー飛竜』チックに決壊かと思いましたよ！ (さらに20分後) 本当に峠の茶屋みたいなお店が！

四井 すいません、ビールを。
——山頂からの見晴らしとおいしい

空気、のんびり……してる場合じゃなくて！ 四井さんは「追悼のざわめき」(1988年/松井良彦監督)に「照明」とクレジットされてましたが、学生時代には映画を目指しておられたんですか？

四井 高校の頃からですけどね。単純に絵が好きだったし、勉強もできなかったから(笑)。先生も熱心に指導してくれたんですけど、ある先輩が先生から「おまえは筆圧が強い。キャンバスも絵の具もたんから絵は辞めろ」と言われて、絵画から彫刻へ進まれたことなどから、では自分は絵画からどちらへいくか？ 自分としても絵で何がやりたいか、絵に何を求めているかを考えたんです。今でいうファンタジーイラストで世界そのものを描きたい、だったら止め絵じゃつまらない。当時だと、やはり映画になりますよね。まだYMOが出てきて、コンピュータで音が



※この記事は2008年に取材を行い、「GAMESIDE Vol.16」(2009年1月発売)に掲載された記事を、加筆修正の上、再録したものです。

作れるのがすごいという時代でしたから。

——ようやくパソコンが表現ツールの域に進化してきた頃でしたね。

四井 だから、大学の課題でも、3カ月ぐらい集中して映画を作ったりして。「追悼」もそうでしたけど、卒業制作も佐藤（徹／アニメ制作会社・ジーベック取締役。今回の陰の功労者）君と一緒にやってます。制作費もみんなで持ち出しだから払えて（笑）。

——そこから、なぜゲーム会社のパソコンに入られたんですか？

四井 卒業制作で借金が残ったから。本格的なことをやっていたので、普通は8ミリ（フィルム）のところを（高価な）16ミリを使っちゃって。東洋現像所（現イマジカ）にも現像料が未払いのままで、慌てて就職雑誌を見たら、カプコンが一番給料が高くて。

——お金がなかったからゲーム業界に行かれたんですね（笑）。

四井 それだけじゃなくて、卒業制作について教授に怒られたんですね。日本映画界の神様みたいな人で、監督はシナリオが書けなきゃダメだ。だから、大学を離れて社会勉強をしたいなという気持ちはあったんです。できれば、また映画監督をやりたい

気持ちにはあった。でも、カネがなかったら働くしかないですね（笑）。

10ぐらい描かないと

1しか伝わらない

——まだカプコンが創業してから4～5年の頃ですね。

四井 ええ。辻本憲三さんが社長の頃で、開発室は3つに分かれていて、それぞれ藤原（得郎）さん、西山（隆志／現ディンクス代表取締役社長）さん、岡本（吉起／現ゲームリパブリック代表取締役社長）さんが室長で、全員が個性的なタイプですね。ぼくは藤原さんの下にいて、「大魔界村」を手伝わせていただきました。あの時は、背景を描いたのかな？

——初めはグラフィッカーだったんですね。

四井 そのうち、吉本さんという先輩が、企画書を書いて出さないとい。その企画は通らなかったんですが、熱意は伝わったようで、次のプロジエクトは担当させてもらえたんです。——それが『ストライダー飛竜』なんです。『月刊コミックコンプ』（角川書店が88～94年に刊行していた漫画雑誌）や本宮プロともタイアップした企画は、どうやって生まれたんでしょう？



『ストライダー飛竜』

■アーケード ■カプコン
■アクション ■1989年

『ストライダー飛竜』とメディアミックス

特A級ストライダーの飛竜、その真の使命とはあらゆるメディアを制圧すること……。原作ゲームありきのマンガ化と違い、『ストライダー飛竜』は最初からゲームと漫画が並行していくことが意図されたメディアミックスの先駆け。共通設定のほかは自由にできるため、各クリエイターの個性が華やかに咲き乱れている。ゲーム版の「飛竜」が四井氏の感性が振るわれた“映画的”なものとするれば、『月刊コミックコンプ』に連載（88年5月号～10月号）されたコミック版は本宮企画（本宮ひろ志氏が主催）の和田たつみ氏が手がけてるだけあり、男の友

情あり卑劣な陰謀ありの“劇画的な”ド熱さ。洗脳された姉（！）との非情の対決や、たった一コマでばっさり斬られる巨大ボス！ あれ、グランドマスターは？ というぐらい別ものだ。



「ストライダー飛竜」
角川書店コミックコンプ全1巻
画・和田たつみ
原案・カプコン 脚本・柴哲朗

四井 会社がどんどん大きくなっていくと、（企業間の）コラボ話が持ち上がったんです。ある人がカプコンに入社しまして、今まで社内で作っていた体質から他社と協力する体制にしようという動きがあった。CPSシステム（88年に出荷されたカプコンのアーケード用基板）ができてハードウェアの環境も整ったこともあるし、四井やれやと。

——そこからファミコンやアーケード版『天地を喰らう』につながる、本宮プロとの協力が始まったわけですね。

四井 で、マンガの原作などの話し合いが立ち上げられて、プロットを作ったり、世界設定を作ったり。漫画とアーケードと家庭用の三点セットで、同じコンセプト、同じタイトルにしよう。

——でも、マンガとゲームとは結構世界観が違いますよね。コミック版では、飛竜が同じストライダー仲間と裏切られたりしてましたし。

四井 最初に話し合ったものは基本的に設定だけなんです。あとは、お互いがそれぞれの市場に適した形にアレンジしようって。われわれのゲーム版が一番だ、という競争意識はありましたね。

——マンガ版も面白かったんですが、ゲームはサプライズに満ちてましたよね。だいたい大きな敵ほど呆気なく倒せてしまったり（笑）。

四井 誰でもダイナミズムを味わえるようにしたかったんですね。

——一面のストロパヤほどぞんざいに扱われた中ボスもないでしょうね（笑）。

四井 そういうゲーム的なアルゴリズムや設定は、考え方が甘かったかもしれない。業界に入ってきて3年ぐらいの時に作ったのかな？ インベーターから進化してきたCPシステムというハードを得て、だんだん映像や演出もできるようになってきた。その波にちょうど乗れたので、映画もやってきて、演出だったら負けない自信があったんですよ。ゲームを集団で作るのはつらいことだし、チームワークの瓦解もありえる

んですけど、僕が言ったことさえ実現できれば大丈夫だと。ゲームシウ（の人氣投票）で一位をとった時も「当たり前だ！ ザマー見ろ」と（笑）。

——今考えると名作ぞろいの中、周りのゲームが地味に見えてしまいましたがもんね。

四井 ただ、ずるずるとスケジュールが遅れたりしてですね。その（発売延期）のために売上が下がった、という話もあったんですけど、まだペーペーの社員が責任を持つなんてできませんよね。ただ、やはりコスト意識を持つのは大事だった。

——とはいえ、やり過ぎ感が『ストライダー飛竜』の魅力ですよね。あれほど多くの外国語を使ったゲームも例がないのでは？

四井 あれは運が良かったんです。会社の総務だったかな？ 外国語学校を出たおっちゃんがいる、その人に頼んだら仲間を呼んできて、ご本人もやってくれたんですよ。最初から多国語でやると決めてはいたんだけど、わざわざ声優を集めたわけじゃなくて。まだまだ身内同士で作っていた時代ですからね。

——なぜかロシア語の方が日本語のしゃべりより達者なんですよね（笑）。
四井 あの芝居が楽しかったんです。——どうしてアフリカの言葉だけデ

映像の演出だったら負けない自信があった 僕が言ったことさえ実現できれば大丈夫！

PCと家庭用を合わせて9本のゲームを送り出し「消えたゲームメーカー」となったシュールド・ウェーブ。一本目は海洋冒険小説などをテーマにした『ノスタルジア1907』。1991年にX68000版、PC-9801版、メガCD版、1992年にFM TOWNS版をリリース。メガCDとFM TOWNSは全編フル音声となっている。

また、ファミコン向けに『ココロン』や『聖鈴伝説リックル』（販売はタイトー）といった出来のいいアクションゲーム2本のほか

RF接続の周辺機器もリリースしていた。

そして『ノスタルジア1907』と同じく“山田かすけ”を主人公とした『プレゼンス』はPC-9801版とFM TOWNS版をリリース。舞台はなぜか前作の大正時代から一転して現代へ。元精神科医のかすけが、ジャンボ機爆破計画のカギを握る女性の深層意識にかけられたプロテクトを解いていく……といったサイコ版“爆弾解体”やシナリオも凝っているが、こちらは四井氏が退職したあとの作品。惜しくも



爆弾解体中の独り言に味がありすぎ！

起死回生とはいかず『電脳少女リジェクション』をFM TOWNSにリリースしたのを最後に、同社は短い生涯を終えた。

シュールド・ウェーブと 『ノスタルジア1907』



■X68000／PC-9801／メガCD
FM TOWNS
■シュールド・ウェーブ
■アドベンチャー
■1991～1992年

※写真 メガCD『ノスタルジア1907』（1991年発売：タケル）

タラメなんでしょう？

四井 スワヒリ語を使いたかったんだけど、原始人扱いだから、差別に当たってダメだと。つまらない時代だなくと。たとえば映画の『キングコング』があったじゃないですか。あれはリメイク版でも、現地の人が未開人のように描かれるけど、それは差別でも何でもないですよ。

——前代未聞のゲームだけに、苦労は大きかったですか？

四井 スタッフが10ぐらい描かないと、(ユーザーには)1しか伝わらない。やりすぎるぐらいやるしかなかった。それを許してくれる会社の体制だからやれたんですけど、みんな長時間労働だと怒ってましたね(笑)。

『ノスタルジア1907』は爆弾文化を継承！

——『ストライダー飛竜』のリリース後、ほどなくカプコンを退社されてますよね。

四井 東京の方にスポンサーがいるというので、タケルに参加しまして。

——『ノスタルジア1907』の発売元ですね。ブランド名がシールド・ウェーブで。

四井 もともとはおもちゃ屋さんが立ち上げた会社だったんです。でも、シールド・ウェーブって名前はな

んなんですかね(笑)。コーポレーション・アイデンティティ(企業イメージを統一する「象徴」を示す戦略)がはやっていった時代でした。

——『ノスタルジア1907』がアドベンチャーになったのは、アーケードをやってきた反動からですか？

四井 アーケードもゲームを知るうえでは、とても勉強になりましたけどね。100円商売ですから、遊んで面白くないと次はコインを入れてもらえない。遊んでもらって、それを後ろで見ている人がやりたくなる。そのためのテクニクを学びましたが、不満もあった。重厚なストーリーもできませんね。

——アーケードは瞬間芸に近いでしたね(笑)。アドベンチャーになったのは、四井さんの意向なんですか？

四井 そうです。あの時はゲームを開発するために会社が創られて、その中枢メンバーに迎えられましたから。上から「こういうゲームを作れ」って言われないわけ。

——お金は出すから、好きなものを創ってください？

四井 そう単純じゃないけど、近いですよ。だからラジカルになる(笑)。商業戦略にどうなのかと。

——どうしてX68000が最初の対応ハードに選ばれたんですか？

四井 その会社の社長が商売人のくせに妙にマニアックだったことと、僕がハードウェアに無知だったから(笑)。「こんなこともできます」といわれて、「ああ、いいですね」と。

——社長が68kびいきだったんですか(笑)。1907年という時代設定にされたのは、レトロな映像を作ったからですか？

四井 内容に関してはそのとおりです。本能の赴くまま、やりたいものをやる。いいのかそんなので(笑)。——20世紀初めの、大正浪漫が好きなんですか？

四井 大正浪漫という言葉には違和感があつて嫌いだっただです。あの視点は司馬遼太郎ですよ。彼は人間を描写するように国を描写していて、これは面白いなと。産業革命とは何だったのか、どうして世の中はこうなっているのかと、歴史がわかったような気になりましたね。

——この作品の雰囲気は「梟の城」などの時代劇とも違いますよね。

四井 文学を映像化するだけでは作る意味がないです。やりたい映像はいっぱいあったんです。人がテールを真ん中に挟んで話し合ってる構図など、自分の興味あるものを全部作っていました。

——あんなにハイカラな司馬作品も

ないですしね。

四井 「豪華客船の中の事件」の辺りは、海外の冒険小説の影響はありますね。アメリカのスパイものでも、漫画みたいにプロットがはつきりしていて。そういう味を出したいなと。

——爆弾解体シーンはどこから発想されたんですか？

四井 「ジャガーノート」(1974年に公開された映画。豪華客船「ブリタニック」号に仕掛けられた爆弾を解体する)ですね。これは(クライマックスで赤と青のコード、どちらを切るか選択を迫られること)ゲームになるだろうと。

——主人公が解体中にしゃれたセリフを言いますよね。

四井 あれもパクリですよ(笑)。緊迫した状況で、爆弾を解体しながらぶつぶつ言うって面白く見えるシステムを発明したのが「ジャガーノート」。テキストをパクったら盗作だけど、システムですから「文化を継承した」といってほしい。ただ、あの映画はあんな下品なこと言いませんけど(笑)。——解体を失敗した後のバッドエンドが、またムードある音楽でいいんですよ。

四井 鞠川(雪映。『ノスタルジア1907』の音楽を担当)の仕事が良かったですね。そんなに曲を作らせ

ほう、『チャタンヤラクーシャンク』に入門したいじゃと？ お若いのに見上げた心がけじゃが、道場に入る前にひとつ言っておかんと。身につけた「格ゲーの常識」を全部ドブに捨ててこい！

コンパネには8方向レバー+攻撃/ジャンプの2ボタン。このシンプルな操作から、無限の格闘空間が広がるのが『チャタンヤラク

ーシャンク』の奥深さだ。基本となるのは空手の構えである「型」で、大きく分けてレバーのY軸方向に対応した上・中・下段の3種類ある。これにレバー横方向を組み合わせて、上段・近や下段・遠など3×3=9種類。こうした型からAボタンで小技、ABボタンで大技が繰り出せるわけだ。

恐ろしいのは「空手ルール」が



60fps的な流れるようにスピーディな連続動作を1コマに凝縮！「出した瞬間に当たっている」感覚がバッチリ

■アーケード
■ミッチェル
■対戦格闘
■1992年

今からはじめる！

『チャタンヤラクーシャンク』道場に再入門



勝っても爆発！ 負けても爆発！
『ノスタルジア1907』でも解体成功より人気のあった爆発を惜しみなく！

きっちり採用されてること。小技だとひとつ入れば1ダメージ。それに対して大技は見た目が派手な割に、単発ではダメージがなくて「ダウン」のみ。立て続けに二発入って、やっと1ダメージだ。だったら小技を連続ヒットしたほうが勝ちやすそうだが、大技×2で「一本」を取ると、追加で2ダメージ。技自体で1奪えるから合計

3、つまりフル体力が6ゲージ=3×2回の「一本」で負け！

バク転で逃げまくってると場外に落ちるし、残機制でエクステンションもないのでゲーム中に2回しか負けられない。その一方で、上段攻撃を下段でつぶせるなどのカウンター攻撃が充実していたりと、「とにかく前に出る」精神がド熱いのだ。やたら背景が爆発するしね！

© MITCHELL CORPORATION

操作は易しそうなんです、空手の

すよ（笑）。

——8方向レバーで2ボタンという

ません（笑）。

——いや、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

『ストリートファイターII』がはやっ

——そこ、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

『ストリートファイターII』がはやっ

——そこ、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

『ストリートファイターII』がはやっ

——そこ、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

『ストリートファイターII』がはやっ

——そこ、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

『ストリートファイターII』がはやっ

——そこ、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

『ストリートファイターII』がはやっ

——そこ、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

『ストリートファイターII』がはやっ

——そこ、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

『ストリートファイターII』がはやっ

——そこ、みんな全然そうは思っ

ていた頃なので。

「構え」を軸としたゲームシステムが

尖ってましたよね。四井さんご自身

も、空手の経験が？

——チャタンヤラクーシャンクは知

る人ぞ知る型ですよ。

——でも、あのタイトルは語呂の

良さですよ。ワケのわからないタイ

トルがかっこいいと思ったんです

（笑）。作るのも楽しかったですよ、

シンプルでお気に入りですね。ドッ

ト絵ってどうしても（コマ割り）が

パタパタするじゃないですか。初め

はドット絵をポチポチと描いてたん

ですが、僕はフィルムで作っていた

のでブレてないんだと。それで、

拳が光って弧を描いているんです。

——別にオーラをまとっててわけじ

やないと（笑）。

——主観的にはただのブラー（動

きのブレ）のつもりだった。ドット

を打ってた（グラフィック担当の）

転清君は「手間が倍かかるんです

よ！」って怒りまして（笑）。実際

は殴ってる途中なんて見えませんか

ら、ボタンを押した瞬間にヒットし

なきゃだめだ。だから、1フレー

ムの中で構えてるところから拳が当

たるところまで描いてくれて言わ

れたら、普通は「できません」って

言いますよね。

——それで流れるような動きが！背景のグラフィックもすさまじい密度ですよ。

四井 僕は絵描きのつもりですから、ビジュアル的に美しく、心地よくしたくなるんです。だから、自分でドットを打ってるんですよ。遊んでいたのかな（笑）。最近金はかかるからだめだと言われちゃう。

——空手の試合の背景にサイバー佛像や、『ストライダー飛竜』に出てくるような満月がなぜ！という（笑）。

四井 『チャタニヤラクーシャンク』の構えは、「言葉以外のコミュニケーション」への興味の表れですね。いかに格闘の言葉を語り合うか、そのためには1/60の感覚が必要で、1/60を表現するためにあいう形になったんです。実は同時に『OLカラテ』の企画書も書いてまして、そっちを作っていたら会社ももうかっていたかもしれない。

——今とは違うベクトルの人気が集まっていたそうですね（笑）。その4年後に『キャノンダンサー』ですか。

四井 好きにやったら会社が危うくなってきたんで、得意なことをやれと言われました。

——事実上の『ストライダー飛竜』続編とも言われますが、アクションがより洗練されてますよね。

四井 それは転清君が『チャタニヤラクーシャンク』でワザを習得したからでしょうね。

——あの滑らかな動きが基礎研究になってるわけですね。

四井 若干テンションはダウンしてまずけどね。新しいことをしてるわけじゃなくて、疲れてる感じがする。今思うとね。当時はそんなこと思っていないかったですけど。

——『キャノンダンサー』の中で、あえて新しい何かがあるとすれば？

四井 （さらっと）ないんじゃないですか？ ただのセルフパロディですからね。勝手知ったる路線ですから、手を抜いてるわけじゃなくて、面白おかしく作ってはいますけどね。

——ご自分の作品に対しても情け容赦ないですね（笑）。

異なる個性のぶつかり合いが生んだ『鈴木爆発』

——その後、ミッチェルも辞められたんですか？

四井 やはり責任者だったので、アーケードの売上が下がってきましたからね。他社のアドバースもあって、四井はまだ使い物になるから企画書を出させろという話もあったんですが、むかついたから出さなかった（笑）。それから半年ほどボーッと遊

ドット絵こそ無限のフロンティアにたどり着く道——『キャノンダンサー』の美技を目の当たりにすると断言せざるをえない。プラズマ剣のサイファーを得物とした飛竜と違い、本作の主役「麒麟」の武器は鍛え抜かれたカラダひとつ。剣を持たない腕のリーチや回し蹴りが、ラ



『ストライダー飛竜』以上に磨きのかかった体技のキレを見よ！

『キャノンダンサー』 その前衛的アクション！

■アーケード ■ミッチェル ■アクション ■1996年

イフルを持った兵士や巨大ロボットに届くのか？ 届く、届くのだッ!! 麒麟のアクションは流麗であり、連続コンボの「麒麟刻み舞」やスライディングから投げ技（地獄車）につないだり、ジャンプ中に空中投げ（イズナ落とし）までできてしまう。道中のステージでの冒険もより

波乱に満ちあふれ、急な坂を駆け下りるスリルや、大海原をまたにかけ、太陽圏にまで戦局が及ぶ壮大な冒険がぎっしり。カプコンによる枚数を重ねた滑らかな動きとも異質な、一枚ごとに流れるような描き込みがされたドット絵の極致が、麒麟に命を吹き込んでいるのだ。

ラマーを貸してくださいと言ったり（笑）。

——そうやって各社に持ち込まれた企画のひとつが『鈴木爆発』ですか？

四井 はい。当時のエニックスに、何本か持っていたひとつが気に入ってもらえて。まだ新人だったプロデューサーの安藤（武博）と組んだんですが、こいつがムチャクチャだけど面白いヤツなんです。新人の

くせに「あなたは通念にとらわれてる」とか言うし、僕なりに積み上げて完成した企画書を、こんなふうにしたらどう？ って面白そうにつぶすんですよ（笑）。

——安藤さんは『疾走、ヤンキー魂』とか社会のウラをかくゲームばかり担当してますしね（笑）。

四井 そのうち、やっているとだんだん面白くなってきて（笑）。写真を使

ってみようと言ってきたり。

——四井さんは実写を使うつもりはなかったんですか？

四井 最初はね。僕はちゃんとしたゲーム業界人ですから（笑）、実写なんか使って売れるわけがないし、客が逃げるに決まってる。ばかですか？ と反対したんですよ。でも、「四井さん、前に映画やってたんでしょ？」「そうよ、あれは面白いんだけど」と



宅配されたミカンが爆弾だった！
関東一帯が吹き飛ぶ爆発もすごい



エレベーターで手渡された？ ピストルも、鈴木さんは冷静に解体

『鈴木爆発』の爆弾は カンブリア爆発だ！

■プレイステーション ■エニックス(現スクウェア・エニックス)
■パズル ■2000年7月6日 ■5800円



本作の中で最大の爆弾。月そのものがネジというスケールのデカさ



タクシーから降りた先が屋上で踏切が爆弾、頭がおかしくなりそう

©SOL/KOICHI YOTSUI/KEISUKE NAITO/EISAKU ONO/2000 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

いう話になってしまっています。

——ある意味、四井さんの原点に返ってるわけですよ。

四井 僕もワガママだったけど、あいつもすごいワガママだったんで。

——水木一郎さんが爆弾『ガンダー』の歌を熱唱していたり、特定の人の趣味がにじみ出ていますよね（笑）。

四井 一応はスタッフで話し合いましたけど、多数決では決まってい

ません。

——リリー・フランキーさんがチャップリンと出ているのも心憎いです。

四井 あれはプロデューサーのお遊びですよ。面白さを盛り上げる効果には賛同します。

——でも、爆弾を解体しながらブツブツ言うのは四井さんの意向ですよ？

四井 プロデューサーは内容の深いところまではコントロールできませんから、そこはこちらの独断で、やりたいようにやっていますね。「直せ」って言われるとハイハイ、でも時間が危機一髪ですね（笑）。

——スタッフの強烈な個性がぶつかり合ってきた作品なんですね。

四井 表現の仕方がお互いにあるのと。プロデューサーはプロデューサーのやり方があるって作品に影響力を及ぼしていくし、ディレクターは自

分なりのテイストを出していく。やっぱり合作ですからね

——そして『落シ刑事』で20年以上もゲーム開発にかかわってこられたわけですが、今まで歩んでこられた道を振り返ってみて、どう思われます？

四井 最初は腰掛け気分だったんですよ。でも、やっていると映画より全然面白いなど。映像のセンスも問われるし、実際に触ってみて面白くなければだめ。やっぱり、難しい仕事をやることは楽しいじゃないですか。難しいから、飽きないしね。

——監督がすべてをコントロールできないところに面白さを感じる？

四井 まあ（プレイヤーを）誘導するようには作れるんですけど、ある程度の水準のものを作る場合、映像よりもゲームのほうが難しい。今でも映画に匹敵するようなゲームを作りたいとは思っているんですよ。

——「映画のようなゲーム」に挑戦されたクリエイターさんたちは、なかなかうまく行ってませんよね。

四井 当然、デモが映画のように、というわけでもない。散々議論されていますよ。遊ぶことすべてが演出なんだから。

やっぱり爆破事件発生！『落シ刑事』 四井節炸裂の刑事ドラマ ～刑事さん、私がやりました～

■ニンテンドーDS ■サクセス ■取調べアドベンチャー ■2008年9月18日 ■3990円(税込)

警察の取調室、そこは駆け引きが交錯する刑事と被疑者のバトルフィールド！ 本作はプレイヤーが刑事となり、事件の被疑者と心理戦を繰り広げる「取調べアドベンチャー」だ。ゲームの展開は大きく分けて二つ。まず、「アドベンチャーパート」で聞き込みや捜



アドベンチャーパートで、被疑者を追い詰めるのに十分な証拠や情報をゲット。操作の基本は足で稼げ！ なのだ

査をして回る。そうして足で稼いだ情報や証拠が十分にそろると、ボスから命令が下って「取調べモード」に進む。さあ、ここからが落シ刑事の本領発揮。ただ証拠を突きつけるだけではちがいが開かなくて、時には優しい態度で、時には強気に出て、ウソやつじつまの食い違いを見破って自白を引き出すのだ。限られた勾留期間中に、揺さぶりをかけてホシを落とせ！



動かぬ証拠を突きつけてもらえばくれるふてぶてしい被疑者には、強気に出るのも駆け引きのうちだ

©2008 SUCCESS / BEYOND Interactive, Inc.

2013年追記 近年の四井氏の活躍



四井氏がプランナーとして参加！
最大4人同時横画面アクション

『Moon Diver』

■プレイステーション3 PlayStation®Network
■スクウェア・エニックス
■2011年3月29日 ■1350円(税込)
■Xbox 360 Xbox LIVE アーケード
■スクウェア・エニックス
■2011年5月4日 ■1200マイクロソフトポイント

©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: ROBERTO FERRARI



爆弾印の
「絶体絶命編」中
2本他の
シナリオを担当

『アナタ図書館』

■iPhone 3GS以降、iPod touch
(第3世代)以降、およびiPadに
対応。iOS 5.0以降が必要
■Android
■2012年5月
■スクウェア・エニックス
■無料、各編350円(税込)

©2012 SQUARE ENIX All Rights Reserved.

実写パート演出を担当！ 『行列ナゲループ』

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト ■任天堂
■2012年8月8日 ■700円(税込)

©2012 Nintendo / MITCHELL ©1998 MITCHELL



アドベンチャー

ユートピアアドベンチャー

for Adventure
Gamer's Custom

ジャンル別専門誌を出すたびに読者コーナー名を「ユートピア」と苦し紛れで必死につなげていよいよネタ切れかと思われがちですが、そうは簡単にいかないぜー!!

アドベンチャー世界の住人二名



山本:本誌編集長。別名恐ろしい子。そういや入社課題のレビューは『ミッシングパーツ』だった。



みどり:本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな証拠品はスナック菓子のマッチと耕造の日記。

山 ゲームサイド編集部で異状じたい発生!! 「ゲームサイド」にいったい何が起こったのか? いま、君の頭脳がシヨートをはじめる……!!

み テンパるとゲームのチラシのキャッチコピーをパクリるのは編集長の悪いクセね。詳しくは本誌4ページを見てあげてね。では編集部へ届いた、さまざまな投稿を読んでいきますわよ。

た またまとはいえ、月刊になってビックリしました。(和歌山県/へいと)

山 編集部もビックリです……!!

み 実はこの号でジャンル専門誌になって10冊目

【愛媛県/煮モノ】『第4のユニット』シリーズ! FANTASY版で遊んだ! キャラがしゃべるだけで感動だった。(山)

ところで?

アドベンチャーゲームサイト 創刊の予定はないのでしょうか? でしたら私はアドベンチャーゲームサイト 創刊号希望に一票を投じます。STGとACTが好きなのでADVENTURE好きなので。PC時代からのADVの歴史をせめてアドベンチャーゲームサイトで紹介してほしいのです。創刊号の巻頭はTHE 4th UNITがほしいな……なんて怨望戦記とかスカーとか東条イサミバスターとかさ、デッドマンアライナとかも……どうですかね編集長?!

THE 4th UNIT SERIES 25th SINCE 1987

なのよね。読者さんのおかげです、本当に感謝! マンガ、小説、イラスト等の二次創作品もあるなら見てみたいです。(大分県/影清)

み ゲーム誌とかだと、そういうメディアミックスってよくあるものだけど、本誌はどうなの?

山 今回は『ノスタルジア1907』に使用されなかった幻のシナリオを全収録しました。二次創作どころか一次の前だから零次創作?

や っぱりおねだんが少し高いかなあ、¥1200。なんて、すいません。おねだんそのまんまでも、ページ増量でお願いします。

(栃木県/福田竜二)

山 本誌が今の2倍売れたらフラグが立つかも? たくさん売れるようにがんばります!

み じゃ、次は何のジャンルでがんばるの?

山 5月に「シューティングゲームサイドVOLUME」でお会いしましょう!

編集部Twitter、更新中!!
@gameside

ほぼ毎日、更新中!! 無料のミラログTwitterの編集部公式アカウントです。ゲームの話や日常のつぶやきが満載。また、に利用登録をしない方でも、編集部の発言は誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください!

GAMESIDE BOOKS 公式ページ <http://gameside.jp/>

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブックス」をお届けして参ります。最新号の発売情報、内容の試し読み(PDF形式)は、上記の公式サイトにて随時公開! また、メールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」(無料/不定期発行)の登録と登録解除も、こちらのサイトから受け付けています。



おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社
ゲームサイド編集部「アドベンチャーゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: <http://gameside.jp/>

■ 編集後記

今回新たに、アドベンチャーゲーム専門誌を、お届けすることができました。ジャンル別専門誌として2010年に「シューティングゲームサイド」、2012年に「アクションゲームサイド」を立ち上げ、2013年に「アドベンチャーゲームサイド」。激しく動きのあるジャンルから、ちょっと落ち着いたイメージのジャンルとなりましたが、むしろ謎解きの驚きや、ストーリーの感動という意味では、アドベンチャーゲームもよほど刺激的です。とりあえずしばらくは、「シューティング」、「アクション」、「アドベンチャー」の3誌の続刊を展開していくつもりですが、また急に別ジャンルの専門誌を立ち上げるかもしれません。すべては読者の皆様からのリクエストと、そしてゲーム市場の状況次第、といったところでしょうか。今回の「アドベンチャーゲームサイド」は、前身誌「GAMESIDE」からの復刻掲載記事の加筆修正で占められた、いわば準備号です。本誌が好評であれば、ぜひ「Vol.1」へと続けていきたい所存です。これからもゲームサイド編集部がジャンル専門誌を、応援よろしく願い致します！

(山本)

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

＜必要書類＞

- ①履歴書（PCのメールアドレスを必ず明記）
 - ②自由課題（ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由）
- ※経験者の方は、雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。

※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、gs@gameside.jpまで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限（1枚）の写真及び図版を出所及び出典（発売年、発売当時の発売元等）表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

Adventure GAMESIDE

アドベンチャーゲームサイド Vol.0 ※電子版

2013年4月4日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作（ゲームサイド編集部）

●記事

有田シュン（n3o）
卯月 鮎
風のイオナ（FLOOR25）
勝田 周
恋バラ支部長
ジストリアス
巽 吟子

多根清史
CHIEF
富島宏樹
鳥辺野 丸
罰帝（パンダコネクション）
VHS

●イラスト

Ika
志のん
竹本 泉
つきのわ くまろう
長良川 鶴
マーブル先生
南北斗
六実隆瀬
もりけん
連紺

●記事協力

四井浩一
長門克弥
吉川延宏（シティコネクション）
湊 博道

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン
高橋みどり（マイクロハウス）

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社

URL <http://micromagazine.net/>

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル

TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208（販売営業部）

TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146（編集部）

©2013 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

読者プレゼント

応募〆切
2013年
5月27日
当日消印有効

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

1 『リップルアイランド』収録!
音楽 CD
Rom Cassette Disc In
SUNSOFT (初回限定3枚組)
シティコネクション提供



1 名様

2 『デッド・ゾーン』収録!
音楽 CD
Rom Cassette Disk In
SUNSOFT (ディスクシステム編)
限定生産 シティコネクション提供



1 名様

3 サンソフト楽曲アレンジ盤!
音楽 CD
Rom Cassette Disc In
SUNSOFT Remix
(初回限定2枚組)
シティコネクション提供



1 名様

4 『アイドル八犬伝』収録!
音楽 CD
Rom Cassette Disc In
NATSUME Vol.2
シティコネクション提供



1 名様

5 「きみはホエホエむすめ」
収録! 音楽 CD
アイドル八犬伝☆
ホエホエとらっくす
ホエホエレーズ提供



5 名様

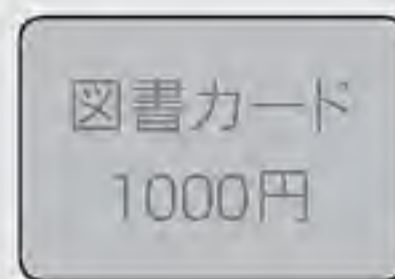
6 単行本
ホントの干支うらない
ヒミツの13支
ニックナック提供



本誌27ページにご登場いただいた安藤君平氏が代表を務めるニックナックが企画・編集した、干支うらないの本。「本当の干支の数は13だって知ってた? 同じ年に生まれても、本当はみんな違う干支なんです!」
著: 川井春水

3 名様

7 おねがい ほんしを かってよね
全国共通図書カード
1000円
編集部提供



1 名様

応募方法

官製ハガキに、下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 アドベンチャーゲームサイド Vol.0 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか? (1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか? (複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. [] の記事が載っていたから (※ページをご記入ください)
- C. 「アクションゲームサイド」「シューティングゲームサイド」
または「ゲームサイド」も読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、
それぞれ3つまでご記入ください
また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください (1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください (1社だけ)

⑧最もアドベンチャーゲームを遊ぶのは、どの環境ですか?
(複数回答可)

- ・アーケード ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS ・PlayStation 3
- ・PS Vita ・PSP ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone / iPad / iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、
お書きください



© 竹本 泉, ゲーム アーツ

竹本泉ゲーム特集

ゆみみみつくす

だいな♥あいあん

るぷぷキューブ ルプ★さらだ

ぱらPARVパラダイス

はたらく★少女 てきばきワーキン♥ラブ


クリックまんが クリックのひ

GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス

MICRO MAGAZINE オンラインストア
<http://micromagazine.net/shop/>

MICROMAGAZINE オンラインストア

ホーム 電子レンジ 注目キーワード: クリスマス 限定商品 ストラップ 検索
全てのカテゴリ

 電子ブック

♡ キャラグッズ

 ボードゲーム

オーディオブック

組み立てキット

★ 限定アイテム

サイトリニューアルキャンペーン
最大10%ポイント還元実施中!!

詳しくは
コチラ

待望の (mp3) オーディオドラマ配信開始!!

妖怪絵日記が
電子コミックで読める！
オリジナルストラップも販売中

壹億
返濟日記

オリジナル
ストラップ
販売中!!

おすすめの電子書籍(PDF)

(PDF)
日本の特別地域 これでもいいのか東京都 足立
区2 (地域批評 シリーズ) (電子版)
伊藤雅介

作者・編者／昼間たかし／伊藤圭介
 区民の新しい足「日暮里・舎人ライナー」の現状から、激安
 バトルの実情、変わりゆく北千住エリア再開発、足立区の
 原点、ヤンキー伝説について、新足立区民の正体、足立区
 VS・・・新旧区民の相違点

▶ 詳細ページ

▶ 詳細ページへ

運営:(株)マイクロマガジン社

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
[販売]TEL:03-3206-1641 FAX:03-3551-1208
<http://micromagazine.net/>

人気ランキング